PS · PS2 · DC · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM
2002 JÚLIUS-AUGUSZTUS

629,- FT

576 KONZOL



CSÓKKIRÁLYNAK HÍVJÁK

(A HÁTA MÖGÖTT) RESIDENT EVIL GAMECUBE

TARTALOM

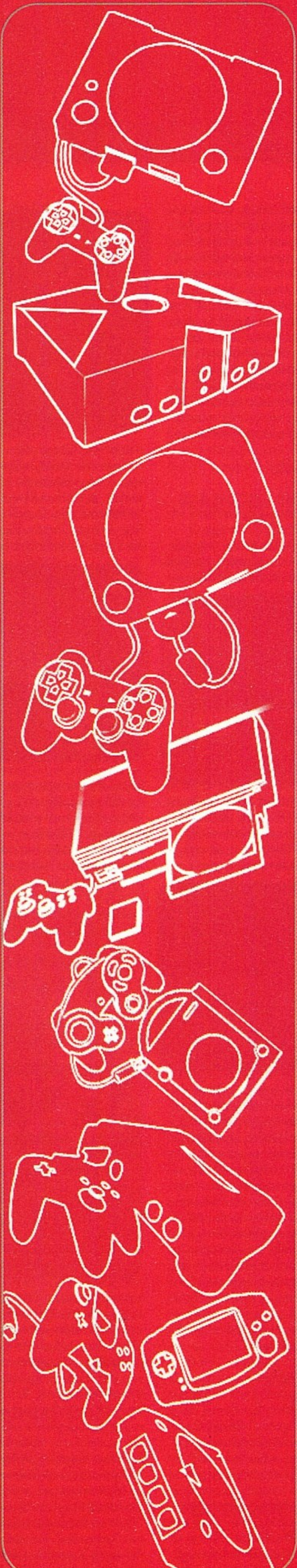
AKTuális 52

Tisztelt Konzol olvasó! Amennyiben ön eldöntötte, hogy a házon kívül tomboló, 35-38 fokos, testvérek között is "hónaljnedvesítőnek" titulált hőség ellenére kincset érő szabadidejét a strand és a hűsítő medencék által nyújtott élvezetek helyett videojátékok nyüstölésével kívánja tölteni, biztosíthatjuk, hogy a legmegfelelőbb irodalmat vette kezébe!

Előző havi, leginkább a játékos olvasó vizuális képzelőerejére (inkább ez, mintsem egy szájbarágós, hibáktól és időközben többször módosuló, így hihetőségüket teljesen elvesztő információktól hemzsegő blamázshalmaz!) hagyatkozó E3 beszámolónk még szinte ki sem hűlt, máris aktivizálták magukat a kiadók, és elkezdték intenzíven elárasztani a piacot a Los Angelesben beharangozott programok első adagjával.

Éppen ezért az ordító helyszűke miatt kihagytuk az előre meghirdetett "Az E3 játékairól bővebben" kisesszénket és az egyébként közkedvelt poszter-oldalainkat is, és eléggé progresszív módon igyekeztünk minél több "friss" játékról írni. Az ok prózai. Most egy hónapra elmegyünk melegebb égtájra, ergo jövő hónapban elmarad az 576-nevű szellemi táplálék. Ön pedig, kedves Konzol olvasó, addig is próbálja meg valahogy kibekkelni az áldatlan időszakot. Élményekben gazdag nyarat kíván mindenkinek a stáb nevében:

Martin (valaha Gandalf és Dr. Zoidberg)



Drakan nyereményjáték

Gömböcz Róbert – Győr
Lavkó Zoltán – Budapest
Szabó Gábor – Budapest
Punyi Zsolt – Hatvan
Kiss Zoltán – Harsány
Kun Attila – Budapest
Keleme Péter – Kőszeg
Levajsics Norbert – Budapest
Tollner Márió – Székesfehérvár
Scholle Anita – Hévízgyörk
Berta Zsolt – Pécs
Németh Zsolt – Budapest
Élő Zoltán – Kisláng
Bordács Gyula – Fehérvárcsurgó
Cina Zoltán – Békés
Tullner András – Paks
Kilencz András – Szabadszállás
Király Zsolt – Balassagyarmat
Szajki Tiborné – Budapest
Nádasi Károly – Budapest
ifj. Zsiga János – Balatonendréd
Simkó Béla – Miskolc
Szabó Lajos – Dorog
Papp László – Herend
Lovas Krisztina – Budapest
Kiss Márk – Törökszentmiklós
Radovics M. Milán – Kesztölc
Agócs László – Jászladány
Lénárt András – Pécs
Szabó Lajos – Basnag
Vincze Jozef – Vodná
Szabó Andrea – Székesfehérvár
Kleininger Krisztián – Zsira
Gyalog József – Hatvan
Bodó Gábor – Kajászó
Börcsök István – Szeged
Kántor Zoltán – Fonyód
Halasi Sándor – Debrecen
Fülöp László – Budapest
Scholk Attila – Bag
Szalai László – Áporka
Bukta Gábor – Eger
Lippay Csaba – Miskolc
Szentistváni Gábor – Ikrény
Nagy Sándor – Szakály
Faul Péter – Budapest
Kovács Judit – Zalaegerszeg
Egerszegi Atilla – Budapest
Fodor Zoltán – Szeged
Szoghreiszter Máté – Budapest

Sony nyereményjáték

Scholk Attila – Bag
Pikoli Csaba – Hódmezővásárhely
Agócs László – Jászladány
Németh Zyolt – Budapest
Herold István – Szombathely
Somogyi Krisztián – Mosonmagyaróvár
Kundrát Bálint – Kurityán
Alimuradov Dávid – Szolnok
Pribeli Gábor – Balassagyarmat
Klement Gábor – Mezőfalva
Merli Attila – Baja
Fülöp László – Budapest

Csecsebecse nyereményjáték

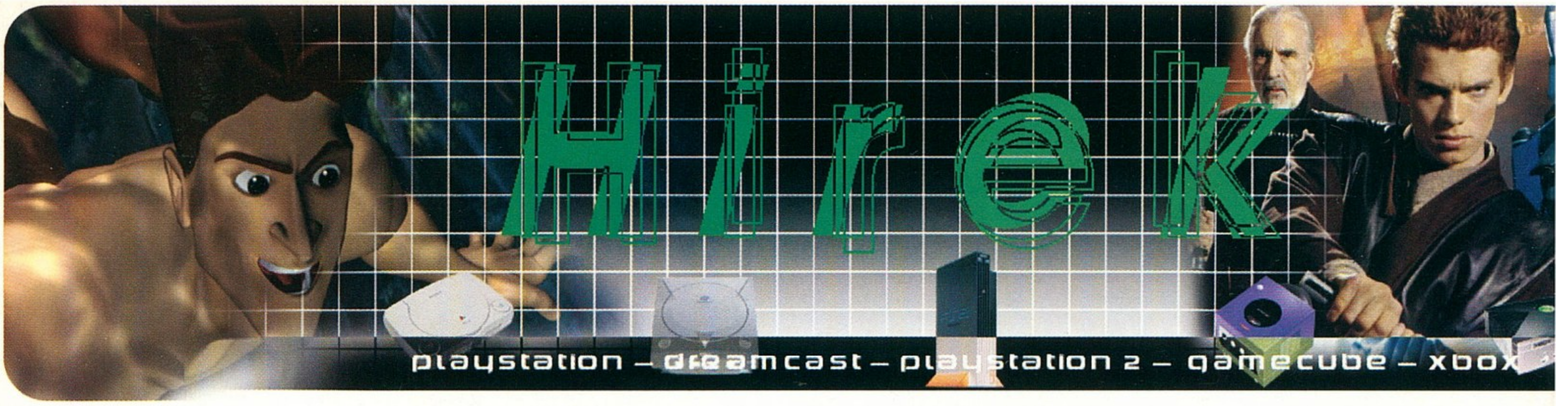
Szabó Piroska – Gyula

ISSN 1417-9296

Nyomda: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Laptery: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Resident Evil (GameCube)



Az E3 miatt alaposan visszavettek a cégek a múlt hónapban: ami újdonság bemutatható/bejelenthető állapotban volt, azt bemutatták vagy bejelentették. Ennek köszönhetően júniusban elkezdődött az évek során már megszokott nyári uborkaszezon – iszonyatosan nagy a pangás. Megijedni nem kell, ebben a hónapban sem maradtok újdonságok nélkül, jól idomított hunter/seeker droidjaink segítségével most is felhajtottunk nektek egy nagy rakás infót a konzolok világából, íme:

STAR WARS EPISODE 2: THE NEW DROID ARMY

(GBA)



A THQ kőkeményem letámadta az új Star Wars epizódon alapuló játékaival a Gameboyos gamereket: alig két hónapja jött ki a film történéseit feldolgozó játék (teszt az e havi számban), és máris nyakunkon a New Droid Army. Az NDA tulajdonképpen a film folytatása. A csata megvolt, a droid-sereget jól megsemmisítették a clonetrooperek, Count Dokuu pedig sikeresen elhúzott a helyszínről. A háború természetesen folytatódik (Begun, this Clone War has – mondotta volt a jó öreg Yoda), Anakin barátunk meg mit tehetne mást, mint hogy Dokuut kergeti, aki éppen egy új droid-armada felállításán fáradozik. Az ifjú padawan új kalandjai során eljut a Tatoonie-ra (sokadszor, roppant frekventált bolygó) meg úgy általában bebarangolja az egész galaxist. A játékban olyan ismert szereplőkkel találkozhatunk majd, mint például a jó öreg Jabba the Hut ő se maradhat ki soha semmiből, mindenki megtalálja), és a szokásos lézerkardos mészárláson kívül a nagybetűs Erőt is bevethetjük (fejleszthető lesz a dolog, több tapasztalat, újabb force-powerek, a la Jedi Knight 2) majd az ellenünk áskálódók ellen. Az egészben a legérdekesebbnek szerintem a multi-link Force Duel lehetőség ígérkezik, itt a haverjainkat hívhatjuk ki egy jó kis kardozós/force-power használós párbajra. Novemberben



TARZAN: RETURN TO THE JUNGLE

(GBA)

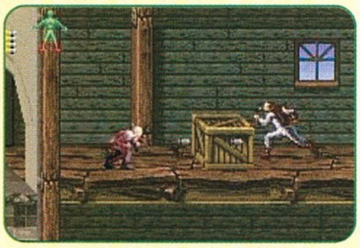
A Tarzan: Return to the Jungle a sikeres GBC-s Tarzan folytatása, ezúttal Gameboy Advance-on. A fejlesztő maradt ugyanaz: továbbra is a Digital Eclipse felelős a játék tető alá hozásáért. A tartalom viszont nem sokban változott, még mindig egy jó kis ugrálós-verekedős játék formájában élhetjük meg a minden dzsungelek szőrtelen királyának, Tarzannak izgalmas kalandjait. Újdonság viszont, hogy ezúttal nem csak az ősérdő hősét irányíthatjuk, hanem találkozhatunk kiterjedt baráti körével is: Terk, Jane, és Porter professzor mind epekedve várják, hogy hősünk segítségére siethessenek. A játékot ifjoncként kezdjük, és az egyes technikákat és speciális mozdulatokat a fejlődésünk során elsajátítva leszünk képesek arra, hogy felnőtt majomemberként már akár a leopárdot vagy az orángutánt is alaposan eltángáljuk. Minijátékokat is ígérnek a fejlesztő bácsik, nekünk leginkább a T-Rex által kitaposott ösvényen való versenyzés lehetősége tetszett. Ha minden jól megy, idén összel már együtt üvölthetünk Tarzannal (aki akarja, az a mellét is verheti). Képek még nincsenek, ahogy lesznek, közöljük - Tarzanért mindent!

XXX

(GBA)

Nem, nem mentünk át cicis/popsis nénik képeit felvonultató magazinba, a cím egy új Gameboy Advance-es játékot takar, méghozzá filmfeldolgozást. A game alapjául szolgáló film júliusban kerül bemutatásra az Államokban, és a Fast and the Furious-ból már ismert Rob Cohen (rendező) és Vin Disel (főszereplő) páros neve fémjelzi. Az Activision nem oly rég kaparintotta meg a film (meg a lehetséges folytatások, képregény-változatok és tévés sorozat) megjátékosításának jogait, a hírek szerint a GBA inkarnáció jelenik meg először, a film premierjével nagyjából egy időben. Az első képek a szokásos "platform, ugrálás, lövöldözés, aztán némi Mode7-es versenyzés" játékmenetet vetítik előre – tökéletesen illik a dolog a film kissé bugyuta, a klasszikus kémfilmek kliséit a modern akciófilmek robbantgatós/hightech világával ötvöző történetéhez. Tipikus nyári szórakozás: popcorn, hideg kóla, XXX, aztán a GBA játék. Az Activision minden esetre nagyon bízik a játékban, szerintük nagyszerű játékélményt nyújt majd a "látványos akciók és az eddig csak sportjátékokban látott játékelemek párosítása". A kiadott képektől mondjuk nem vagyunk elájulva, de attól még lehet, hogy jó lesz.

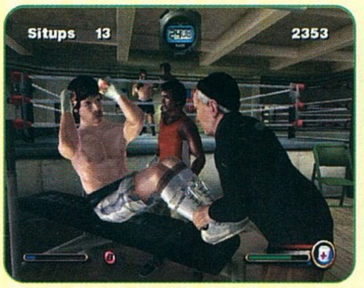


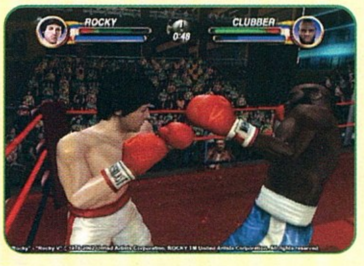


ROCKY

(GC)

Rocky Balboa kultikus figura, hiába nem tudott azóta semmi más hasonlót felmutatni mindenki kedvenc, elkent szájú Sylvester Stallonéja. A kultikus státusz persze leginkább az első, 1976-ban készült epizódra értendő, a további négy folytatás folyamatosan csökkenő színvonala (a kilencvenes évek elején piacra dobott ötödik rész már inkább röhejes, mint izgalmas) mára már a C-kategóriás filmművészek sorába taszította az akkoriban még Oscar díjra (!) jelölt Slyt. A régi patinás név azért még megvan, mostanság épp a Rage készítget bunyós játékot a sorozatból. A játék a filmek összes neves ellenfelét felvonultatja (Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago, Tommy Gunn), még a pankrátor Mr T-t is lecsaphatjuk benne jól. Az összes bokszoló mozgását motion-captureölték (azaz az élő szereplők mozgása után digitalizálták) a fiúk, arról viszont már nem szól a fáma, hogy Stallone is beállt volna a szenzorok közé ugrálni az autentikus Rocky-mozgás megvalósítása kedvéért. A szokásos játékmódokon kívül lesz egy speciális Movie Mode is, ahol a filmek meghatározta időrendi sorrendben verhetjük pépesre az ellenfeleket. Megjelenés karácsonykor.





KLONOA BEACH VOLLEYBALL

(PS)

Klonoával találkozhattunk már Playstation-ön (ott az egyik legeredetibb platformjátéknak számított), aztán jött a remek PS2-ős folytatás, és egy szintén figyelemreméltó GBA verzió (a kettővel ezelőtti számban olvashattatok róla). Klonoa most visszatér a jó öreg PS-re (kizárólag rá!): sajnos nem harmadik részről van szó, hanem egy sportjátékról, méghozzá strandröplabdáról. Kis hazánkban érthetően kevésbé kedvelt a fent említett sport (minimális a jófajta, ütögetésre alkalmas homokos strandok száma), de nézni szeretjük, különösen, ha kellemes domborulatokkal rendelkező hölgyemények ugrálnak bájosan a háló környékén - az olyan anyagok, mint a Tecmo DOA3 alapján készült röplabdája ezt a magas labdát ütik le, a szó legszorosabb értelmében. A Klonoa nem a hormonokra akar hatni, inkább a fiatalabb korosztályt célozza meg: tíz cuki karakter, aranyos animáció, könnyen kivitelezhető speciális mozgások, és egyszerűsített játékmenet jellemzik a Namco játékát. Multiplayer mellékelve, érdekesség, hogy két irányítóval akár négyen (!) is játszhatunk egyszerre – tényleg jól leegyszerűsíthették azt az irányítást!





TORUNEKO 3: MYSTERIOUS DUNGEON

(PS2)

A Toruneko széria 1993-ban kezdődött, az első rész még Super Famicom-on kápráztatta el az RPG-rajongókat. A Chun Soft játéka jó fogadtatásra talált a gamerek körében, így folytatás is készült a dologból, ez volt a Toruneko: The Last Hope. A második rész angol nyelven is megjelent, némi utánajárással nálunk is hozzá lehetett jutni az NTSC-verzióhoz – az 576 Konzolban (egy nem túl pozitív) reviewt is olvashattatok róla annak idején. Új Playstation, új Toruneko: a Mysterious Dungeon alcímet viselő epizód hat évvel a második rész történései után játszódik. Toruneko és családja vakációzni indul, de a véletlenek szerencsétlen összjátéka folytán egy távoli trópusi szigeten találják magukat. A megjelenítést a kor követelményeinek megfelelő full 3D, a bejárható terület jelentősen megnőtt, és számos NPC csatlakozhat majd a csapatunkhoz. A megjelenés időpontja egyelőre bizonytalan, a japáni (igen, Reiker kolléga mindenkit megfertőzött ;-) premier még ebben az évben várható, de ángliusul beszélő változatról egyelőre nincs hírünk – reméljük, hogy lesz ilyen.

KUNG-FU CHAOS

(XBOX)

A Microsoft kőkeményen hajt az exkluzív címekre, a Kung-Fu Chaos is ilyen lesz. A játék (a fejlesztők bevallása szerint) a Capcom Powerstone – szériáját (mi ugyebár Dreamcaston találkozhattunk vele) tekinti példaképének, az nagyfokú mozgásszabadságot biztosító 3D-s verekedős anyagnak szánják az üdvöskéjüket. A képeket nézegetve mondjunk nekünk elsőre a (mostanság a GameCubeos közönséget boldogító) Super Smash Bros Meele ugrott be (söt másodikra, és harmadikra is), a helyszínek, meg úgy általában a játék felépítése ugyanis erősen emlékeztetnek az ott látottakra. A karakterek egyéniek, az biztos, tele van a játék őrülttebbnél-őrültebb szereplőkkel. A Kung-Fu Chaos fő erénye állítólag a könnyű





irányíthatósága lesz, ami azt jelenti, hogy az alapmozdulatokkal is szép sikereket lehet elérni, nem kell gamepad-mesternek lenni a győ-

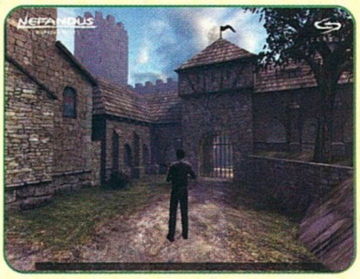


zelem kicsikarásához. Lesz azért lehetőség bonyolultabb kombók kivitelezésére is: akinek van ideje és kedve, megtanulhatja ezeket is. Összesen nyolc karakter közül választhatunk egyébként (ez pindurit kevésnek tűnik), a mi kedvencünk egyértelműen a bottal nyomuló nagy fülű majomszerűség, az valami eszméletlenül néz ki...

SHADE: WRATH OF ANGELS

(XBOX)

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy Nefandus névre hallgató játék. Cseh barátaink (az Operation Flashpointról elhíresült Bohe-



mia Interactive) fejlesztették a játékot, és műfaját tekintve jó kis szördpörszön akció-horrorjáték volt a szentem. Itt most általában az szokott következni, hogy leállították a játékot nem ez történt, csupán nevet változtattak. Az új cím a sokat mondó Shade: Wrath of Angels lett. A leállítást mondjuk sajnáltuk volna nagyon, az előzetes képek alapján (vessetek csak egy pillantást a lent mosolygó screenshotra) nagyon kellemes, horror-hent játéknak



ígérkezett az anyag, melyben egy elhagyatott hegyi városkában kell megakadályoznunk a föld alól előbúvó gonoszt hogy...izé...szóval hogy előbújjon a föld alól. A főszereplő szintén nem hétköznapi arc, hanem isteni erővel megáldott kiválasztott: a durranós végű botokon (értsd: lőfegyverek) kívül ravasz varázslatokat is használhat a randa szörnyek elnémítására. Konkrét megjelenési időpont még nincs, ahogy lesz, rögtön szólunk.

ONLINE MIZÉRIA

A kulcsszó: masszívan multiplayer. Az idei E3 tömve volt online játékokkal, szinte minden nagyobb kiadó bemutatott legalább egy (gyakran több), az interneten játszó gamereket megcélzó projectet. Ráadásul a netes játék már egyre kevésbé a PC tulajok kiváltsága: a Sony PlayOnline-ja, vagy a Microsoft X-Live szolgáltatása a konzolos közönség számára is hamarosan elérhetővé teszi az online játékok élményekben gazdag világát. Neten játszani jó – de megéri e a kiadóknak? A válasz korántsem egyértelmű. Szakértők mostanság 1.5 milliárd dollárra becsülik az online játékok várható hozamát 2005-ben. Ez pontosan megegyezik az öt évvel ezelőtti becsléssel, mely 2002-re ígérte ugyanezt. A valóság – mint mindig – ennél jóval kiábrándítóbb. Néhány sikeres játék (Ultima Online, Linage, Everquest) ugyan már átlépte az álomhatárnak számító 100 millió dolláros bevételi küszöböt, a többiek azonban napi szinten küszködnek a túlélésért.

HARDWARE ÉS BUSINESS

WAVEBIRD: TESZTKÖR AZ ÚJ GAMECUBE IRÁNYÍTÓVAL

(GC)

Az E3 szerencsésebb Nintendós nyertesei már a kezükbe kaparinthatták néhány Wavebirdöt – aki nem tudná, ez a Nintendo saját gyártmányú, vezeték nélküli irányítója a GameCubehoz. A neten meg is jelentek az első kommentárok! Pár órányi kemény nyúzás során az új kontroller kitűnőre vizsgázott: a szoba másik feléből is gond nélkül fogadta a jeleket, sőt, még a falakon keresztül is működött. A stress-test során kiderült, hogy a Wa-



vebird teljes úgy viselkedik játék közben (a Wrestlemania X8-at nyúzták vele a srácok) mint hagyományos, dróttal kapcsolódó testvérkéje – egyetlen hátránya az eredetivel szemben, hogy a két masszív AA-elemnek köszönhetően nehezebb, és kihagyták belőle a rumble funkciót – ezt azért sajnáljuk. Jó hír viszont, hogy a szerkezet tizenhat, általunk kiválasztható frekvencián is működik, így minimális az esélye annak, hogy játék közben összevesszen más, hasonló kommunikációs metódust használó eszközökkel – azaz Mario tutujgatása helyett a mikrohullámú sütőt kapcsolgassa ki meg be. Amerikai megjelenés a napokban, de gyaníthatóan a hazai GC-tábor is hamarosan magáévá tehet egyet a nagy N legújabb kreálmányából.

XBOX 2 2006-BAN?

(XBOX)

Rögtön az Xbox tavalyi megjelenése után beindultak a találgatások a fekete masina utódjáról – hiába, ilyen az emberi természet, imádunk pletykálni. Akkoriban mindenki a titokzatos Homestationről beszélt (felgyúrt Xbox, egy digitális videó képességeivel, és kőkemény netes irányultsággal), 2003ra jósolva a megjelenést. Úgy tűnik, a Homestationből nem lesz semmi, lesz viszont Xbox 2 (egyáltalán nem biztos, hogy így fogják hívni) valamikor 2006-ban. Ez most már nem pletyka, az MS CEO-jaként funkcionáló Steve Ballmer jelentette ki minap a dolgot a Nihon Keizai kérdésére. Specifikációról természetesen szó sem esett, Ballmer annyit árult el csupán, hogy komoly lépéseket akarnak tenni a digitális képrögzítés, és a problémamentes netelérés irányában (aha, szóval mégis volt valami igazság a Homestation-pletykában!). A 2006 amúgy is reális időpontnak tűnik az Xbox utódja számára. A Sony a tervek szerint valamikor 2005-ben jön ki a Playstation 3-al, így a Microsoft (a mostani helyzethez hasonlóan) egy év múlva, a konkurencia technikai képességeinek ismeretében állhat elő a saját termékével.

NAMCO: EGY ÉV ALATT 69 JÁTÉK

Bukjunk alá kissé a játékvilág üzleti részébe, és csemegézzünk a Namco most kiadott üzleti jelentésében. Jó hír, hogy a vállalt ismét nyereséges, a tavaly elbukott közel 4 millió yen helyett most képes volt 5.3 millió yenes profitot termelni, az összbevétel pedig elérte az 1.97 milliárd yent – szép kis pénz, nem mondom. A cég konzolos játékokkal foglalkozó részlege négy százalékos növekedést tudott felmutatni az előző évhez képest, köszönhetően az olyan sikerjátékoknak, mint az Ace Combat 4: Shatterd Skies, vagy a Xenosaga: Der Wille zur Macht (ami ugyebár a híres Xenogears folytatása bírt lenni). Most jön a java! A következő üzleti évben a Namco 69 (!!!) játékot kíván piacra dobni, a legtöbbet ezek közül Playstation 2-re. Ebben a számban még nincsenek benne a játéktermi fejlesztések, ezekből is lesz vagy harminc. Tisztességes mennyiség, mi? A szomorú csak az, hogy mi, szerencsétlen hátrányos helyzetű európaiak ezeknek a játékoknak a többségét soha nem fogjuk látni – maximum a feketepiacon, japánul.

MICROSOFT VESZTESÉGEK

(XBOX)

Veszteség bizony, méghozzá egész kemény. Már korábban is olvashattunk arról, hogy az Xbox eladások nem kifejezetten váltották be a Microsoft reményeit, és ezek a be nem váltott remények most keményen anyagiasulni látszanak. A Red Herring ködnevű gazdasági szaklapban megjelent elemzések szerint a Microsoft idén közel 750 millió dollárocskát bukik az Xdobozon, és ez az összeg a következő gazdasági évben könnyen elérheti az 1.1 milliárd dollárt is. Az MS ennek ellenére elkötelezte magát a fekete konzol mellett (épp tegnap jelenetek meg részletek az Xbox 2 terveiről). A lap értesülései szerint a redmonti cégnél már több hónapja dolgoznak a X módosított változatán, mely az MS Ultimate TV szolgáltatására építve lehetővé tenné a digitális tévéadások fogadását és rögzítését – ez lenne a pletyka szintjén régóta létező Homestation?

"A hybrid Xbox mellett továbbra is teljes gőzzel nyomulunk tovább az eredeti architektúrával, és elsősorban a játékokra kívánunk koncentrálni" – nyilatkozta David Hufford, az Xbox project managere – "természetesen vannak olyan mérnökcsapataink is, akik folyamatosan kutatják a platformmal való továbblépés lehetőségeit".

Az Xbox tulajok ne kapjanak a szívükhöz, az MS nem fogja rongyos párszázmillió elvesztése miatt feketelistára küldeni az X-projektet.

MICROSOFT JÁTÉKOK A GBA-N

Üdvözlendő lépés Gates bátyóék részéről: néhány, korábban X-exkluzív státuszt élvező játékukat portolni kívánják Gameboy Advance-re is. A szerencsés kiadó a THQ lesz, egyelőre két játék meggébbojosításáról tudunk beszámolni, ezek az Oddworld: Munch's Oddysee, és a nagykerekű autócsodákat felvonultató Monster Truck Madness 2.0.

"Egyelőre még nem beszéltünk a dologról a Nintendoval, de szerintem örülni fognak neki, hiszen ez a megállapodás számukra is roppant kedvező" – mondta Brian Farell, a THQ tótumfaktuma.

A Microsoftnál hasonlóan nyilatkoznak az üzletről: John Jordan, az MD üzleti fejlesztésekért felelős nagyfőnöke szerint "jóval nagyobb, világméretű közönséget" érhetnek el így az eredetileg X-re fejlesztett játékaikkal.

A THQ és a Microsoft közti megállapodás pontosabb részletei sajna nem ismeretesek (pedig nagyon kíváncsiak lennénk rájuk), de a lényeg az, hogy egy ilyen jellegű együttműködéssel elsősorban mi, a játékosok járunk jól.

A SEGA MEGSARCOLJA A PSO USEREKET

Még mindig Xbox, és még mindig online. A X-live beindulásával és a starter-kit megvásárlásával úgy tűnik, még nem lesz fenékig tejfel a neten játszani óhajtó Xbox tulajok élete. Itt van például mindenki kedvenc Segája, akik épp most jelentették be, hogy nem lesz elég a népszerű (és Xbxon sokak által várt) Phantasy Star Online játék megvásárlása, a hanem havi előfizetési díjat kell pluszban csengetni nekik a PSO használatáért. Az összeget még nem határozták meg, de minden valószínűség szerint a pécés MMORPG-knél már megszokott 9,99 dolcsis kategória környékén fog mozogni a dolog. Hiába az élet drága, az online RPG-k pedig kifejezetten erre, a rendszeres havidíj beszedésére mennek rá, ebből származik a nagy profit (egyes pécés játékok már bőven átlépték az álomhatárnak számító 100 millió dolcsis bevételt). A bejelentés egyelőre Japánra vonatkozik, az, hogy mi lesz az USA-ban, vagy Európában, még nem tisztázott - valószínűleg nekünk is fizetnünk kell majd, ha kalandozni akarunk a Phantasy Star világában.

A DREAMWORKS KÉSZÍT FILMET A FATAL FRAMEBŐL

(PS2)

Nagy szezonja van manapság a játékokból készül filmeknek, különösen a horror műfajt kedvelik a holywoodi prodjuször bácsik. Resident Evil már jó pár hónapja az (amerikai) mozikban, folytatást is terveznek hozzá, a Silent Hill és a House of the Dead filmek tető alá hozására pedig éppen mostanság ügyködnek az óceánon túlsó felén. Az utóbbi idők egyik legnagyobb survival-horror sikere, a Fatal Frame sem maradhatott ki a szórásból, most érkezett a hír, hogy a (Spielberg, Katzenberg, Geffen trió nevével fémjelzett) Dreamworks kaparintotta magához a megfilmesítés jogait - persze nagy köteg dollárokért. A játék európai megjelenése (szeptember, a címet is megváltoztatták Project Zero-ra) ugyan meg várat magára, de az NTSC verzióval már ismeretséget köthettünk (az 576 Konzolban is olvashattatok róla egy részletes kivesézést két hónapja), és ennek alapján elmondhatjuk, hogy a fejlesztő Tecmo emberkéi egy nagyon élvezetes kis játékot hoztak ki a szokásos "elveszett bátyus, romlatlan leányka egy szál fényképezőgéppel, kísértetkastély mindenféle rémekkel" alapfelállásból. A filmes project nagyon kezdeti stádiumban van, se író, se rendező, se szereplők, a producer (Michael De Luca) viszont már többször is lelkesen nyilatkozott a film által nyújtani kívánt "autentikus horror-élményről".

Liquid



E3 HIGHLIGHT

Múlt hónapban megpróbáltunk átfogó képet adni nektek az E3-on bemutatott játékokból, most pedig jöjjön a csemegézés! A következő két oldalon azokról az anyagokról olvashattok, melyek a legjobban felkeltették az érdeklődésünket a kiállításon, és már rendelkezésre áll róluk annyi infó, hogy érdemes foglalkoznunk velük. Válogatási szempontok nem voltak, egész egyszerűen ezek a játékok tetszettek a legjobban, és kész. Szemek lefelé vándorolnak, itt jön az e havi híradag!

AUTO MODELLISTA

(PS2)

Az E3 egyik legeredetibb kinézetével megáldott játéka kétségtelenül a Capcom Auto Modellistája volt. Első pillantásra (sőt, sokadikra is) a játék teljesen úgy néz ki, mint egy hibbant versenyzős anime, mondjuk a Speed Racer. A háttérben természetesen a sokat dicsért/szidott cel-shading áll, az kölcsönöz ilyen veszett rajzfilm-jelleget az egész játéknak. A látottak alapján ráadásul még tartalmilag is jeleskedni fog a kicsike: az autók egytől-egyig licenceltek (Mazda, Honda, Toyota, Nissan, Mitsubishi, Subaru), igaz, kivétel nélkül japáni gyárak termékei. Alkatrészek vásárlására is lehetőségünk nyílik (meglepetés: azok is licenceltek), motor, fékek, komputeres vezérlés, felfüggesztések – na, ezt mind módosíthatjuk, fejleszthetjük vagy kicserélhetjük, semmi sincs biztonságban tuningoló hajlamunk elől. Hagyományos egyjátékos mód, egy speciális Arcade módusz (itt két autót eresztheltünk egymásnak), plusz lesz még egy úgynevezett VJ menüpont is, itt kedvünkre barkácsolhatunk az elmentett visszajátszásokkal – azaz jó kis filmeket gyárthatunk belőlük, had ámuljanak a haverok. Megjelenés valamikor télen (Japánban persze, az egyéb régiókat sűrű homály fedi), várjuk szeretettel, némi ezement autóversenyzésre bármikor kaphatók vagyunk.



DEVIL MAY CRY 2

(PS2)

Még mindig Capcom, csak most már nem autóverseny, sőt, a cuki cel-shadinget is magunk mögött hagyjuk. Ez, kérem alássan a Devil May Cry második része. Az első epizódot gondolom senkinek sem kell bemutatnom, a tavalyi év tán legsikeresebb akció-horrorr-hent játékáról van. A folytatással kapcsolatban elég csöndesek voltak a Capcomos fiúk, így kénytelenek vagyunk azokra az információkra hagyatkozni, amiket a standon mutogatott videókból leszűrhetünk. Úgy tűnik, a játék környezete megváltozott, ezúttal egy gótikus stílusú romos városban kell majd nyomulnunk Dante komával, és az új helyszín – ezt már a Capcomos emberkék mondták – az első részt megszégyenítő mennyiségű/minőségű akcióra ad majd lehetőséget. Khmm, akkor NAGYON sok akció lesz benne, mert már az első rész sem abban a kifejezett "Kérsz még egy csésze teát, Barbie?" – hangulatban zajlott. Ja igen, láttunk egy második játszható karakter is, méghozzá egy nénit (nem Trish az), ő állítólag kellemes változatosságot hoz a megszokott gyakok-átváltozok-futok-gyakok-átváltozok-gyakok-futok játékmenetbe. Egy biztos: az egész játék valami veszett cool módon nézett ki, és egy DMC-folytatásnál azt hiszem, ez az egyik legfontosabb momentum. 2002 novemberére várjuk ökelmét.



SUIKODEN 3

(PS2)

A Konami sem tétlenkedik, a cég ismert RPG-szériájának, a Suikodennek már hegesztik is a harmadik részét. Az előző epizód hagyományos, kettődés, szerteágazó sztori vonalat, rengeteg szereplőt és hatalmas csatákat felvonultató szerepjáték volt.

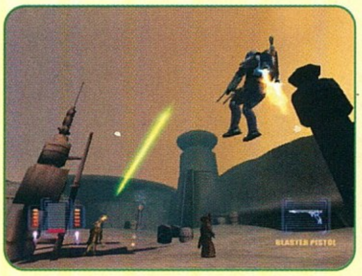


A harmadik rész pediglen egy hagyományos, háromdés, szerteágazó sztori vonalat, rengeteg szereplőt, és hatalmas csatákat felvonultató szerepjáték lesz, azaz a Konami a "nyerő csapaton ne változtass" elvét követte a folytatáskor. Finom változások azért lesznek: itt van például a grafika, ami most teljes textúrázott-poligonos glóriában pompázik (ha jobban belegondolok, ez mégsem olyan finom változtatás, mindegy, most már itt marad), a csaták kissé lelassultak, jóval több taktikai lehetőséget nyújtva a játékosoknak, és a párbajok kivitelezése is megváltozott – amennyit láttunk belőle, annak alapján előnyére. A Suikoden nem sokat változott, de ez nem túl nagy baj: az első két epizódot szerettük, és ha a történet eléri azok színvonalát, akkor a harmadik részt is kedvelni fogjuk. Elvileg még idén kijön (korábban már többször elhalasztották), ha minden jól megy, akkor ősszel már játszhatnak vele a lelkes japáni fiatalok. Mi is – feltéve ha importáljuk.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

(PS2, GC)

Mindenki kedvenc fejvadásza akcióban: az új SW film legcoolabb karakterére (ha az öreg Yodát nem számítjuk) jó érzékkel épít játékot a Lucasarts. A Bounty Hunter értelemszerűen nem a film eseményeit követi – nem lenne túl felemelő befejezés a lefejezés (húha, ez még rímelt is!) – hanem Jango Fett kollega korábbi kalandjaira összpontosít. Ez a kaland konkrétan egy intergalaktikus szekta (jó durván hangzik) vezetőjének levadászása, és az ellenállást tanúsító szektatagok eliminálása. A nagy rendcsinálás közepette fejvadászunk körbejárja a fél galaxist, elvetődik például a Coruscantra, a Tatooinera, de egy android-lázadás (!) leverésében is segédkezik majd egy börtönbolygón. Hat világ, összesen tizennyolc pálya – ennyi mindent kell teljesítenünk a végső győzelemhez. A játék a közkedvelt "nézd a hátam" (ahogy ángliusul mondják: third person) perspektívából játszódik, és elsősorban az akcióra koncentrál. Ennek megfelelően Jango egy egész fegyverraktárat cipel magával: az alap dupla pisztolyon kívül használhatunk még rakétákat, lángszórót, lézereket, és a fejvadász ravasz kis csáklyáját is bevethetjük majd a gonosz kultisták semlegesítésére. Megjelenés ősszel.



BLINX : TIME SWEEPER

(Xbox)

A Blinx az idei E3 egyik legeredetibb játéka volt. Elsőre egy teljesen átlagos (igaz, gyönyörű grafikával megáldott) ugrabugra játéknak tűnik a dolog, de ha jobban belemélyedünk, egészen egyedi megoldásokat fedezhetünk fel benne. A történet a szokásos hercegnőrablás körül bonyolódik, némi idő-kristály tolvajlással egybekötve. A lényeg az, hogy Blinx (foglalkozását tekintve: Time Sweeper, ne kérdezzétek, hogy mit csinál az olyan, biztos egész nap tájmszvipel) lesz az, aki megakadályozza a rosszfiúkat minden huncut tervük végrehajtásában. Itt jön az eredeti ötlet: Blinx koma manipulálni tudja az időt. Gyorsíthat/lassíthat, valamint előre és hátra "pörgethet benne" Nem rossz, mi? És ez még mindig semmi. A legszuperebb tulajdonsága az a srácnak, hogy másolatot tud készíteni önmagából, illetve rögzíteni tudja egy korábbi mozdulatsorát. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy az egyes számú Binx nekirugaszkodik, és odaugrik egy ablak alá, ezt a mozdulatot rögzíti, majd a kettes számú főhős, már ezen rögzített mozdulat fejére ugorva jut be az ablakon. Cooperative élmény – csak éppen egy játékossal. Szuper ötlet, sok ilyen játékra lenne még szükség. Az Xbox tulajok ősszel tehetik rá a kezüket.



TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

(PS2)

Igen-igen, Tenchu, harmadik epizód, végre! Aki játszott (PSone-on) az első két résszel, az tudja, mire a nagy öröm. Autentikus ninjás akció, lopódzás, megtévesztés, sötétből támadás, két választható karakter, remek sztori, korhű fegyverek, szuper zene, no meg rengeteg vér, amit néhol durván ki is ollóztak belőle a mindenre elszánt cenzor bácsik Na, ugyanezt kell elképzelni a Tenchu 3 : A Mennyek haragja (jó az alcím!) esetében is, csak most nyugodtan elfelejthetjük az előző epizódokat jellemző pixelhegyeket, teljesen a fekete ördög (mármint a PS2) grafikai tudásához van igazítva az anyag. Amire számíthatunk:



- Új támadások és kombók, plusz ugrás közben végrehajtható speciális mozdulatok
- Multiplayer-mód, öt speckó többjátékos pálya, két játékmód: cooperative, vagy Hunter-Hunted (ez a hagyományos deathmatchet takarja, persze itt sem az eszetlen vagdalkozáson lesz a hangsúly, hanem szépen csendben, észrevétlenül kell átvágnunk legjobb barátunk torkát)
- Mindent büntető grafika: kilenc hatalmas, reálisan kidolgozott pálya, élethű karakterek, látványos időjárás-effektek. A konkurencia mehet hintázni, a Tenchu 3 uralkodik.
- Alaposan felgyúrt AI, többféleképpen teljesíthető missziók – azaz minden problémára tucatnyi megoldás létezik. Állítólag a küldetések sem olyan veszett lineárisak, mint korábban - ennek mondjuk örülünk..

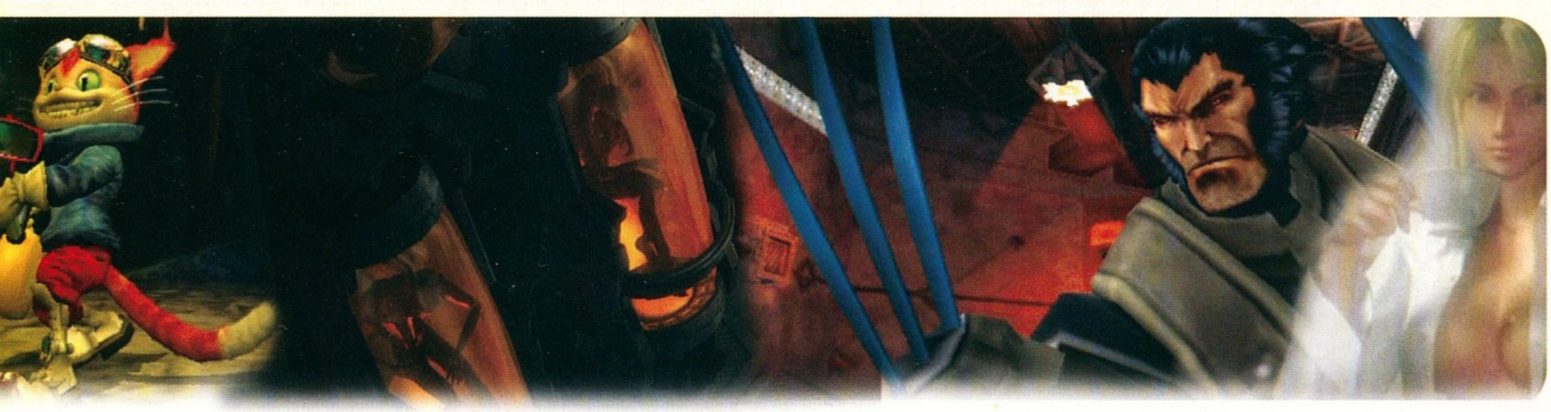
Az előzetes képek bombasztikusak, a játékra való ráizgultságunk pedig az egeket verdesi. Nem tudom, hogy bírjuk ki 2003 tavaszáig...

METROID PRIME

(GC)

Metroid-rajongók, lehet készíteni a malacperselyt meg a kiskalapácsot, mert a sorozat újabb epizódja nagyon forrónak ígérkezik. Tavaly, amikor bejelentették, nagy felhördülés volt abból, hogy a Nintendo sajátszemszögű lövöldét csinált a játékból, de a játékot közelebbről megvizslatva helyesnek bizonyult a döntés. Az új rész története szerint Samusnak egy kalózok által megszállt bolygón (név szerint a Tallon 4-en) kell vizsgálódnia, az egyszerű search&explore missziókból azonban hamarosan határozott search&destroy küldetés válik, magyarán szólva kezdetét veszi a finom kis mészárlás. A grafika egyszerűen lenyűgöző, a Metroid Prime bármelyik pécés FPS-el felveszi a versenyt – na jó, a Doom harmadik részét azért nem nyomja le, de az még legalább





egy év múlva fog megjelenni. Új elemként üdvözölhetjük a játékban a anti-gravitációs felszerelés megjelenését: ezt a játék folyamán fejleszthetjük is, így újabb korábban el nem érhető pályarészeket járhatunk majd be. Az akció folyamatos, jönnek a dögök mindenhonnan, az egész leginkább egy jó kis hullámvasutazáshoz hasonlít. Multiplayer sajnos nincs (miért nincs?) a single player missziókkal viszont biztos elleszünk egy darabig – a Metroid játékok mindig is tömve voltak titkokkal és meglepetésekkel, valószínűleg a Prime sem lesz kivétel. November tizennyolcadikára van kiírva, szóval addig talán megússza az a malacpersely...

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

(Xbox)

Ritka állatfajta következik: Xbox exkluzív játék. A Microsoft masinájának nagyon-nagyon szüksége van ezekre a csak náluk



megjelenő címekre, mert ez az egyetlen reményük arra, hogy ellensúlyozzák a Sony által begyűjtött mega-franchiseokat (Final Fantasy, Grand Theft Auto, Gran Turismo). A Sega Crazy Taxi – sorozata mindenesetre jó vásárnak bizonyult – ha ez nem adja el az Xboxot Japánban (és Európában), akkor semmi. A harmadik epizód elsősorban grafikai területen mutat fel kemény fejlődést: a Doboz hardvere eddig soha nem látott kidolgozottságú pályák megalkotását tette lehetővé, az éjszakai, kivilágított Glitter Oasis láttán testületileg tettük le a hajunkat. A Vegas-inspirálta Csillogó Oázison kívül nyomulhatunk még a korábbról már ismert West Coast és Small Apple pályákon is - ezek természetesen jelentős vizuális ráncfelvarráson estek át. Több új karakter és kocsi közül választhatunk és az utasok száma (illetve fajtája) is megnő, a hely szellemének megfelelően bokszolók, pincérnők és nyuszi ruhás hapsik (!) fognak majd káromkodni a rázós vezetési stílusunk miatt a hátsó ülésen. A boltok polcaira valamikor július végén kerül ki az anyag, szóval már csak párat kell aludni ahhoz, hogy ismét őrült módjára taxizhassunk.

DUALITY

(Xbox)

A spanyol játékfejlesztőkre mindig érdemes odafigyelni, kész kincsesbánya az ország videojátékok tekintetében – elég csak



a Commandosra, vagy a Severancera gondolnunk A Dualityt is spanyolok fejlesztik, méghozzá a piacon viszonylag friss húsnak számító Trilobyte (kiadója pedig a koreai Phantagram, elég furcsa párosítás). A Duality valamikor a (nem is olyan távoli) jövőben játszódik, kőkemény cyberpunk környezetben. Stílusát tekintve leginkább a Metal Gear Solidhoz áll közel, azaz a lopakodást/rejtőzködést erősen preferáló akciójáték, egy csipetnyi RPG beütéssel. Két főszereplőnk is van: egy kommandós, ős leginkább a harcban jeleskedik, és nagyon aranyos kiscsaj, aki a hálózatok feltörésében, meg a különféle mechanikus szerkezetek mozgatásában jártas. A játékot az elképesztően hangulatos helyszínei, és a máshol nem nagyon látható, aprólékos animáció emeli ki a stílustársak közül – öröm nézni, ahogy hőseink mozognak. A Duality a hírszerkesztő személyes kedvence volt az E3on, aki alig bírja kivárni a megjelenésig hátralévő majdnem egy évet.

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

(PS2, GC, Xbox)

Ha Wolverine begorombul, akkor ott kőkövön nem marad, tudja ezt mindenki, aki



valaha olvasott X-Men képregényt, vagy szakított másfél órát az életéből a tavalyi sikerfilm megtekintésére. Tudják ezt az Activisionnél is, talán ezért készítenek évente minimum két játékot a Rozsomák főszereplésével (na jó, esetleg a népszerű névvel beszedhető dollármilliók is szerepet játszanak a dologban). Wolverine új (totálisan multiplatform, minden létező gépre megjelenik)



kalandjában randa összeesküvés áldozata lesz: titokzatos módon megmérgeződik, és csak 48 órája marad arra, hogy felgöngyölítse az ügyet, és megtalálja a gaztett mögött álló gonosz lelkeket (no meg az ellenmérgez), különben kicsöngettek. Rozsomákunk alászáll tehát a hideg kanadai erdők alatt található titokzatos laboratóriumba, nekiáll a gonoszok felhentelésének – kétségtelenül ez a legbiztosabb módszer az életben maradásra. Gonosz az van bőven (Juggernaut, Wendigo, Magneto és Sabertooth játszanak a másik térfélen), így Wolverine komának a kemény öklén (és kezéhez csatolt pengéin) kívül minden mutáns képességét be kell majd vetnie a győzelem érdekében. A Wolverines Revenge remek akciójáték, nagyszerű szórakozás rajongóknak és az X-mítosz által kevésbé megérintetteknek egyaránt.

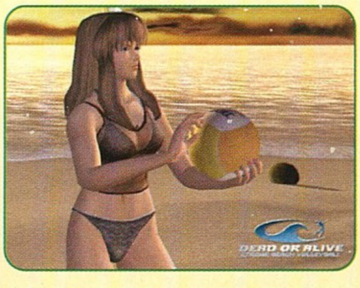
DEAD OR ALIVE: EXTREME BEACH VOLLEYBALL

(Xbox)

A hírszerkesztő tartozik egy vallomással: noha a Dead or Alive sorozat nem tartozik a kedvenc verekedős játékai közé, operációs rendszerének desktopját már két hónapja a DOA3 szexis hölgykoszorúja ékesíti. Ez van, a Tecmo által alkotott csajsziknak egész egyszerűen nem lehet ellenállni. Az Extreme Beach Volleyball valószínűleg tovább fogja növelni az amúgy sem elenyésző nagyságú DOA-rajongótábort: a játékban az összes, a sorozatban eddig megjelent leányzó szerepel, ráadásul a férfiszem-



nek legkedvesebb ruhában, azaz bikiniben. Ha a csajok nem lennének, azt mondhatnánk, hogy a DOA:EBV egy egyszerű strandröplabdás anyag, nagyon eltalált grafikával. De így... A hangsúly nem is annyira a sporton van (ezt még a fejlesztők is elismerik) hanem a megszerezhető extrákon. Ahogy nyered a meccseket, úgy tudod majd egyre inkább öltöztetni a lányokat: nem bundára, vagy kiskosztümre kell gondolni, kérem alássan, új bikiniket lehet szerezni nekik, több, mint száz fajtát!. A bikiniken kívül kisebb csecsebecsékkel (pl. napszemcsi) is felruházhatjuk lányainkat, de ez már kevésbé izgató... akarom mondai ér-



dekfeszítő. Megjelenés év végén, nincs is jobb, mint a legnagyobb hidegben bögyös csajszikat röplabdázásra unszolni. (Illetve van, de azt nem írhatom le, fiatalkorúak is olvassák a lapot ;-))

Itt a vége, fuss el véle, ennyi lett volna az E3. Rengeteg játékról szerettünk volna még írni, de rettegve tisztelt főszerkesztőnk mereven elzárkózott attól a gondolattól, hogy októberig E3 különszámokat jelentessünk meg. A lényeget láttátok, a többi, a kiállításom bemutatott anyagról meg majd akkor írunk, ha lesz mit. Búcsúzóul kiosztjuk a magunk kis Best of Show díjait, mely a szerkesztőségen belül végzett gyors, teljesen demokratikus keretek között lezajlott szavazáson alapulnak – azaz Martin eldöntötte, hogy kik lesznek a győztesek: ;-) íme:

Legjobb PS2 game: Two Towers



Legjobb GC game: Starfox Adventures



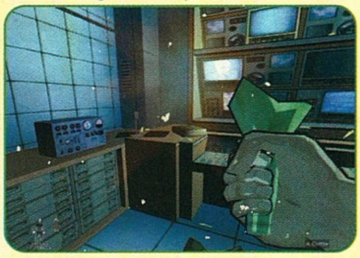
Legjobb XB game: Splinter Cell



Legjobb GBA game: Contra Advance



Legjobb grafika: Splinter Cell
Legeredetibb játékötlet: XIII



Legnagyobb csalódás: Harry Potter ATCOS



Legjobb játék összességében: Two Towers

Az online offenzíva

Véget ért a konzolháború, lecsendesedett az árháború – békés otthonunkon kívül azonban a világ továbbra is gonosz és rosszindulatú. Háborúkra igenis szükség van a haladáshoz, gondolják a konzol-triumvirátus vezetői, a világsajtó pedig szaporán bólogat. Gyengébb idegzetű olvasóinktól előzetesen is elnézést kérünk – az alant elterülő írás olyan vulgáris és obszcén kifejezéseket is latba vet majd a Nyájas Publikum figyelmének fókuszálására, mint "profit", meg "infrastruktúra", meg "invesztál". Pfúj. Lássuk inkább a harcosokat, fegyvereiket és az ÜGYET, amiért szorítóba szállnak. Lássuk a kapitalizmus Nagy 2002-es Szenzációját, az online játékot – konzolon...

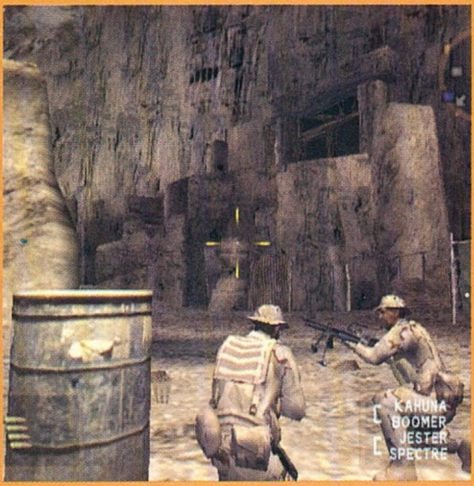
SONY PLAYSTATION 2

A nyers tények

A Sony PlayStation 2 online szolgáltatása Japánban már él – de nem virul. Az ott elmésen csak "BB (broadband) csomagnak" nevezett batyu a hálózati adaptert merevlemezbe építve kínálja, a mellékelt BB Navigator (v0.10) lemez pedig a gondtalan böngészést szeretné elősegíteni – egyelőre azt teszi, némi salakanyaggal fűszerezve. A csomag életre lövése után ugyanis már nem tudunk audio CD-t hallgatni, sem memóriakártyát menedzselni. A problémán letölthető patch segít (hmm... a konzolos ezt a kifejezést csak a PC-s cimborától ismerheti, ami már önmagában Baljós Árny), vagy a HDD / NA egység fizikai eltávolítása. A problémával mi természetesen már nem találkozunk majd. Az Egyesült Államok augusztus 27.-én kaphatja be az első bonbont, ekkor érkezik meg a PS2 Network Adapter, $39.99-es áron, játékdemókkal gazdagon meghintett DVD-ROM kísérettel (Madden NFL 2003, Frequency Online, Tribes: Aerial Assault, TimeSplitters 2), előre tárolt konnekciós beállításokkal (AOL, EarthLink, AT&T WorldNet, SBC-Sympatico) és ajándék szelvénnyel, amivel a Twisted Metal: Black Online változatát igényelheti majd a játékos, abban a pillanatban, amint megjelenik.



SOCOM Navy SEALS



SOCOM Navy SEALS



SOCOM Navy SEALS

A jó

Az online stratégia ugyan rettenetesen kaotikus (talán éppen azért, mert a SEGA modellje alapján épült fel), egy valamiben azonban biztosak lehetünk: a Sony, mint mindent, az online mókát is komolyan veszi. Valóságos játékközönnel tessék számolni, s olyan felhozatallal, ami érdemes a figyelmünkre. A pénzügyi előny a Sony-nál: több eladott konzol = több pénz, több pénz = több lelkes fejlesztő, több lelkes fejlesztő = több játék, több játék = nagyobb esély arra, hogy itt-ott megsuhintson minket a sors egy-egy ütősebb játékkal. A folyamatábra / képlet ilyen egyszerű. Technológiai vagy minőségi előnyről nem beszélhetünk: planétánk legnépszerűbb konzolja mellett csak a nyers számok szólnak.



Phantasy Star Online Episode I & II

A rossz

A rendszer egyelőre kiforratlan: a korai japáni jelentések szerint a Final Fantasy XI itt-ott "belagolt" (akadozott az adatátvitel fragmentálódása miatt) – ezt persze elsősorban a túlterheltség okozta (túl sokan igyekeztek egyidejűleg belekóstolni az új játékformába). Sokaknak problémája volt már magával a csatlakozással is. Mindez belefér a bödönbe. Ellenszenves dolog azonban, hogy a kifejezetten online játékok esetében (pl. FFXI) MINDENÉRT fizetnünk kell: csatlakozásért, szolgáltatásért, játékért (boltban) és megint csak a játékért (havi díjat). A nem kifejezetten online játékok esetében a Sony szerencsére a számítógépes világ sémáját másolja: befutunk a boltba, megvesszük a játékot – az offline móka mellett pedig ott virít majd a főmenüben a MULTIPLAYER opció. Ingyen. Pontosabban relatíve ingyen, hiszen csak a játék havidíja zuhan ki a képből.

A játékok

Az adapterrel egyidejűleg a Twisted Metal: Black Online, az NFL GameDay '03, a Frequency 2 (Online), a Tribes: Aerial Assault, a TimeSplitters 2, a Tony Hawk's Pro Skater 4, a SEGA Sports NFL 2K3, a SEGA Sports NBA 2K3 illetve az NCAA College Basketball 2K3 jelenik majd meg; a távolba révedve azonban már olyan izgalmas neveket is felfedezhetünk, mint a Final Fantasy XI "honosított" változata (2003), az EverQuest Online Adventures (2003. tavasz) vagy a Star Wars Galaxies: An Empire Divided (2003. tél). Érdekes, hogy favoritunk, az egyidejűleg akár 16 játékos által is nyüstölhető SOCOM: Navy Seals egyetlen hivatalosan kiadott, online propagandával kapcsolatos forrásanyagban sem került említésre, holott – utánajártunk – az officiális megjelenési dátum augusztus 27. Magyarán: ez is "launch" matéria.

A Final Fantasy XI

A Final Fantasy XI már megjelent, már játszható – igen, akár Magyarországról is. Hogy mire lesz szükségünk? Szépen sorban: import DVD-ROM korongok lejátszására alkalmas Sony PlayStation 2 konzolra, NTSC normát támogató televízióra, előfizetett broadband Internet kapcsolatra, PlayStation 2 B(road)B(and) csomagra, egy japáni Final Fantasy XI játékra, egy nemzetközi fizetésekre alkalmas hitelkártyára ill. egy valódi, létező japáni postacímre a regisztrációnál (értsd: egy japáni barátra, aki beleegyezik, hogy az ő lakcímére legyen regisztrálva a játék). A Final Fantasy XI perszisztens világában már jelen pillanatban is összefuthatunk több tucat amerikai és európai játékossal – és igen, már magyar láb is rója Vana'diel (Vana Dir) világát. Hogy milyen lehet? Élő közvetítés a http://www.playonline.com/ff11/home/livecam.html címen.

MICROSOFT XBOX

A nyers tények

A Microsoft Xbox Live névre keresztelt szolgáltatása késni fog. Még a kilövés pontos dátumára is várnunk kell; pillanatnyilag csak annyit tudni, hogy Redmond az idei év őszére tervezi az egész bolygót szimultán letámadó rohamot. Hasonlóan a DVD lejátszáshoz, az online mókát itt is egy gyors, könnyed kiegészítő csomag hivatott a nappaliba szállítani – az "Xbox Live Package" $49.95-os áron kerül majd forgalomba – felnyitás és egy gyors shake-elő kézmozdulat után a csomagból gyakorlatilag a fejhallgató + gégemikrofon periféria (Voice Communicator – csak a játékosok közti beszélgetést hozza majd át, a zene és a hangok továbbra is a hangfalakból / TV-ből áradnak majd) és egy 12 hónapra szóló beutaló fog kipottyanni – valamint a rajtlemez, rajta a Re-Volt c. ismert PC-s / DC-s rádió-távirányítású autóversennyel. Ezen felül külön le kell majd gombolnunk a Broadband kapcsolatért járó díjat is – ám ez természetesen nincsen másképp egyetlen konzol esetében sem. Az előre fizetett év leteltével úgy tejelünk majd, mintha pl. a kábeltévét fizetnénk – a havi díj $9.95-os összegben lett megállapítva.

A jó

Tekintve, hogy az Xbox Live – ellentétben a Sony és a Nintendo terveivel – egy "zárt" előfizetési rendszer lesz (a játékoknak otthont adó szervereket is a Washington állam székhelyű óriás biztosítja), a fejlesztőknek nem kell saját számlázási infrastruktúrát kiépíteniük – ez rendkívüli előnyökkel kecsegtet a hagyományos értelmezésű "third party" struktúrán belül (lásd az FFXI / PlayOnline ellenpéldát). A minimális követelmény a Broadband kapcsolat – a lassú, zötyögős, modemes játékot felhabzsolja tehát az egészséges evolúció. A headset periféria egy életképes, használható beszédfelismerő szoftverrel pedig azonos kaliberű progresszió lehet és a billentyűzetet végleg száműzheti a TV alól.

A rossz

A fejlesztőknek nem kell saját számlázási infrast-

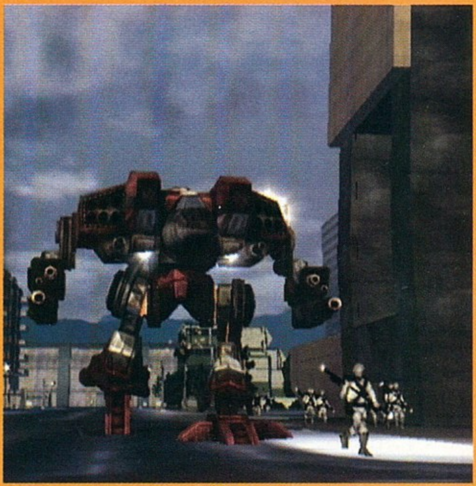
ruktúrát kiépítenük – erre a bulira azonban sok fejlesztő nem kíván nevezni, éppen azért, mert így profittól esne el: ilyen cég pl. az Electronic Arts, aki máris kivonta magát az X online körforgalmából (tette ezt annak idején a Dreamcast-tal is, sokak igen nagy sajnálatára – ott azonban más okok játszottak közre; elsősorban a SEGA, mint az EA első számú szoftverfejlesztő-riválisa sarokba szorítása – vesztükre, a hatás éppen ellenkező volt, embereink ugye multiplatform fejlesztőkké fejlődtek fel). Nem lesz tehát Madden NFL Xbox Live hálózaton, ami ugyan nem sok magyar játékost keserít el – annál több amerikai gyerkőc veri most le buksijával a vakolatot. Rossz továbbá, hogy a vehemens online mellbevetés tovább gyengítheti financiálisan a céget, ami már így is veszít $120-t minden egyes eladott konzolon, az online örömtűz-gyújtás pedig ezt az összeget várhatóan további 40 pénzzel növeli (tehát lassan ott tartunk, hogy rövid távon a Microsoft nem keres rajtunk egy petákot sem). Időközben belépett a képbe a kalózkodás is – hasonlóan a Dreamcast-hoz, rossz esetben ezt a gépet is saját, tyúkésszel "warezolgató" játékosai küldhetik a süllyesztőbe.

...és a csúf

A minimális követelmény a Broadband kapcsolat – ami nagy valószínűség szerint nem gond a tengereken túlon, hatalmas hátrány azonban a gyéren drótozott ill. csillagászati csatlakozási költségekkel sújtott Kelet-Európában. A beépített 10/100Mbps Ethernet Broadband hálózati csatlakozó a "hagyományos" értékrendet képviselő, alternatív megoldásokat nem kereső (tehát pl. egy amerikai :) játékos számára a gyakorlatban nem más, mint a Microsoft marketing aljas átverése – igaz ugyan, hogy nem kell fizetnünk a plusz hardverért, de a félszáz dolláros Live Package rajtcsomag egy tizessel DRÁGÁBB, mint az addicionális vas a Sony monolithoz. Felháborító. Randa dolog a disztribúció is – pontosabban annak hiánya; hisz a Microsoft hivatalosan még mindig nem forgalmazza a Fekete Dobozt hazánkban. Hogy érhetnénk el akkor egy zárt rendszerű online szolgáltatást? Marad a hack és a világtól elvonult, mikrohálózati összecsapások – kérdés, van e ennyi gép ill. ennyi ilyen beállítottságú és a felfedezés ösvényét bejárni hajlamos sahár hazánkban? Még fontosabb kérdés: vajon a Microsoft milyen mértékig lesz becsapható – hisz a hepaj gyakorlatilag Microsoft szervereken zajlik majd (négy nagy adatközpont épült ki: kettő Washington államban, egy Londonban és egy Tokióban), szigorú MS felügyelet alatt, bombabiztosnak hitt identifikációs számokkal összebilincselve (a cég képviselői "katonai szintű" adatbiztonságot ígérnek). Ejnye, na. Ez nem forradalom. Itt, nálunk nem az.

A játékok

Megközelítőleg hatvan fejlesztő jelezte, hogy tartalmat kíván adni a szolgáltatásnak. Megjelenéskor NFL Fever 2003, MechAssault, Unreal Championship, Whacked!, Midtown Madness 3, Phantasy Star Online. Még az idén: Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2, ToeJam & Earl 3: All Funked Up, Tom Clancy's Ghost Recon, Shayde: Monsters vs. Humans, SEGA Sports NFL 2K3, SEGA Sports NBA 2K3, Rayman Arena, Armada 2, NCAA College Basketball 2K3, Tom Clancy's Rainbow Six: Ravens Shield, Tetris Worlds, Timesplitters 2, Lamborghini, MX Superfly, XIII, Counter-Strike, Star Wars Galaxies: An Empire Divided + még vagy két tucat (karácsonyig a tervek szerint megközelítőleg 50). A Microsoft a HALO, Amped, Rallisport Challenge ill. a Project Gotham Racing online játékmódokkal kibővített változatait is bejelentette.



MechAssault

NINTENDO GAMECUBE

A nyers tények

A Nintendo online ügyben nem kifejezetten lelkes. Stratégiája, hogy nincs is igazán stratégiája. "A Nintendo a remek játékélményről ismert, elsődleges feladatunk tehát a hagyomány ápolása," – jelentette ki Satoru Iwata, "az online biznisz profitot hozó része valószínűleg még évekre van tőlünk. Belevágni csupán azért, mert a téma manapság felkapott nem szül sem pénzt, sem elégedett vásárlókat". Alapvetően filozófiai kérdés tehát ez a cég számára – valójában az a meglépő, hogy egyáltalán foglalkoznak a témával (s teszik ezt nagy valószínűség szerint a felpörgött hormonháztartású amerikai piac kedvéért). A modem (hivatalos nevén: GameCube v.90 Modem Adapter) és a hálózati adapter (GameCube Broadband Adapter) kiegészítők augusztus 8.-án érkeznek meg Japánba és valamikor idén ősszel az Államokba (igen, várhatóan hozzánk SOKKAL később) – mindkét periféria azonos, 34.99 dolláros áron. "Meggyőződésünk, hogy az emberek nem akarnak online játékokat játszani – játékokat akarnak játszani, online... ami annyit tesz, hogy ugyanazt a játékélményt várják el, mintha offline játszanának. Ezt a technológiai korlátok miatt nem tudjuk garantálni. Nem áll rendelkezésünkre hozzá a kellő sávszélesség." A sávszélesség alatt – nanáhogypersze – az infrastruktúrát értik.

A jó

Használhatunk majd (csaknem) bármilyen féle és fajta csatlakozást – tehát bármelyik szolgáltató (ISP) nyújtotta szervízt, 56K-tól Broadband-ig. Jó és kellemes továbbá, hogy a nagy N nagy N szeretne maradni a jövőben is: "Nem tekintünk úgy a GameCube-ra, mint olyan eszközre, amivel szörfölgetni lehet az interneten. Ez egy JÁTÉKplatform." – hangsúlyozta Beth Llewelyn, a Nintendo amerikai PR igazgatója. Ha majd beindulnak, játszani fogunk. Másképp – úgy, ahogy csak Nintendo platformon lehet.

A rossz

Bár a Nintendo megoldása tűnik a legolcsóbbnak, a játékokat készítő fejlesztők valószínűleg keményen megsarcolnak majd – hisz a Nintendo üzletpolitikája ezen a téren a Sony marketinget másolja. Maga az anyacég nem hisz az online jövőben és rövid távon (az számunkra hosszú, kb. 2 év) nem igazán fog ilyen jellegű játékokat készíteni. A fókusz tehát az "offline" szórakozáson marad, a nappalira összpontosítva – nem csak hogy nem fogunk online szörfölgetni a Kockán, valószínűleg sokat játszani sem.



FFXI



FFXI



FFXI

A játékok

Pontosabban a játék. Míg "offline" olyan míves anyagokkal kényeztetnek, mint a Super Monkey Ball, vagy a Bio-Hazard (Resident Evil), drótozva egyelőre csupán EGYETLEN játék virít a horizonton: bizony, ez a SEGA / Sonic Team féle Phantasy Star Online Episode I & II (természetesen összekapcsolható lesz a GBA-val, amibe négy minijátékot is lehúzhatunk majd – ezek a NiGHTS: Score Attack, a Puyo Puyo Limited Edition, a Pachi Garden és a Chu Chu Rocket!). Jó lesz.

reiker@eigo.co.jp

AZ ÖSSZEZSUGORODOTT MÚLT ÉS AZ AMBICIÓZUS JÖVŐ

A konzolos ifjú és leány tehát kuncognak. A "hardcore" réteg számára ugyanis ez a "forradalom" már lezajlott, múlt idő. Magyarázatként egyetlen, halkan elsuttogott szó elég: SegaNet. A következő generáció az úttörőkön átgázolva indul harcba, a Phantasy Star Online (az Xbox és a GameCube invázió zászlóvivője egyaránt) a Dreamcast tulajdonosok egy maréknyi csapata számára már most is Történelem. Az új hullám megérkeztével a kígyó egy kicsit a saját farkába harap majd: a zárt Microsoft rendszer ill. a PS2-re fejlesztő csapatok szabad hadisarca (havidíj) valószínűleg kizárják a potenciális Kelet-Európai érdeklődők nagy részét az online buliról. A konzolos online játék tehát Magyarországon várhatóan sokáig egy kiválasztott réteg privilégiuma lesz. Ami jelentős változást hozhat mindennapjainkba, az a PlayStation 3. A Sony 2005-ben megjelenő überkonzolja ugyanis – legalábbis ezt csiripeli a dologra rálátó madárfelhő – nem rendelkezik majd meghajtóval. S ha nincs meghajtó, adathordozó sincs, ugye. A játék optikai dróton jön, s optikai dróton megy majd. Mi pedig vele.

POCAHONTAS ESETE KOALA BANDICOTTAL



Azért szeretek Disney játékokat tesztelni, mert mindig előbb érkeznek meg hozzánk, mint maga a mozifilm, amiből a program készült. Nincs ez másképp jelen esetben sem, amikor is a Lilo & Stitch, Trouble in Paradise kerül górcső alá. Az átvezető filmek alapján némileg ugyan ki lehet következtetni a történet fő vonalát, ahogy én is tettem, de aki minden apró részletre kíváncsi, az jobban jár, ha majd megnézi a rajzfilmet a mozikban. Nézzük nagyjából miről is van szó. Adva van egy paradicsomi szépségű gyönyörű kis sziget, valahol Haiti és Hawaii között. Ezen a szigeten él édesanyjával Lilo. Egyik éjjel aztán különös jelenségre figyelnek fel, egy meteornak látszó tárgy csapódik a sziget dzsungellel borított részébe. Amiről azonban sejtésük sincs, hogy a hullócsillag valójában nem más, mint egy űrhajó, mellyen az ekkor még név nélküli űrlény (később a kislány nevezi el a kis szörnyecskét), Stitch utazott. Stitch egy furcsa kis kék szerzet, hatalmas lapátfülei, és négy mancsa van, leginkább egy koalára hasonlít, kicsit ideges típus, mindenre lő, ami csak mozog, és él. Ezen kívül képes az alakját is kis mértékben változtatni. Ennek aztán véget vet egy konvojnyi teherautó, akik átgázolnak rajta, és eközben elveszíti a lőfegyvereit. Hogy aztán miként találkozik, a két főhős, és milyen kalandok közepette mentik meg egymás életét, ezt megtudhatod a játékból. Szóval nagyjából ennyi az új Diseny rajzfilm története, azt már a közönség dönti majd hogy mennyire lesz sikeres, és hogy mennyire találja szimpatikusnak a főhősöket a nép. (csak zárójelben jegyzem meg: Stitch nekem bejött, viszont a kis krumpliorrú gádzsó kicsit túl debilnek tűnt)







AZ ALAPOK

Valószínűleg a Playstation tulajdonosok nagy többségének nem cseng ismeretlenül a Crash Bandicoot név. Talán az egyetlen valamire való ügyességi mászkálós gyűjtögetős anyag volt PS-re. Az ál-háromdés játékban mindig m előre meg volt szabva, hogy mely irányokban közlekedhetünk, teljes mozgásszabadságot tehát nem élvezhettünk, ezt viszont bőven kompenzálta a pályák remekbeszabott kivitelezése, és a szimpatikus főhős egyénisége. A Lilo & Stitch ugyanerre a sémára épül: alagútszerű pályákon kell gyűjtögetni, akadályokat kerülgetnünk, (ellentétben a PS2-es verzióval) ellenfelekkel hadakoznunk. A legelején Liloék házánál kezdünk, első feladatunk mindössze annyi lesz, hogy a megbeszélt időpontra bent legyünk a városban. Lilo háza és még néhány kiemeltebb pont a szigeten egy-egy köztes térnek (pályaválasztó helyszínnek) felel meg, ezekből nyílnak a további helyszínekre a pályák, és a pályák voltaképpen az ezeket összekötő utak lesznek. Az eligazodásnál nagyban fog segíteni minket a térkép, amit ezeken a helyszíneken a SELECT megnyomásával érsz el. Ahogy haladsz előre a játékban, úgy bővül majd ki a sziget térképe is. A pályák bejáratait egyébként minden esetben egy-egy kőszörny (amolyan gólem féle fickó) védi, csak a legyőzése után léphetünk az adott szintre. A szörnyek elölről sebezhetetlenek, csak miután magunk után csaltuk, és elindultak vissza az őrhelyükre, tudjuk őket megsebezni a hátuk közepén látható fényes ponton, ez ugyanis a gyenge pontjuk.





AZ IRÁNYÍTÁS

Ha még nem mondtam volna: a játékban mindkét főszereplőt irányíthatjuk. Liloval hét, Stitch-csel pedig öt pályát kell teljesíteni. Ebből már rögtön ki is számolhatjuk, hogy a kis szigeten összesen tizenkét szint található, és még néhány jutalom pálya, de azok a későbbiekben nem választhatóak újra. Lilonál az X az ugrás, a Körrel elővehetünk egy fényes izét, amire ugyan meghatározhatatlan volt számomra, viszont ezzel sikerült megsebesítenem az ellenfeleket. A Háromszöget csak speciális esetekben tudjuk használni, amikor már felszedtük a pályákon nagyon ritkán található "kanál-babára" hasonlító valamit, ezzel tudunk megidézni egy bazi nagy figurát, aki az előttünk látható ellenfélre teleportálódik. A Négyzet szintén egy különleges gomb, az X-szel jelölt és lezárt vörös köcsögöket lehet vele felvenni, majd lerakni valahová. Utána azonban igyekezzünk el a közeléből, mert az edény robbanni fog. Van még egy mozgás, amikor ugrás után a levegőben nyomunk Kört, ilyenkor leseggelhetjük az ellenfeleket. Ezek nagy része a kis kék lénynél is megegyeznek, kivétel a Négyzet (nála ugyanis ez a pörgés, a'lá Crash), a Körrel pedig elereszt egy büdös lélegzetet, ami szintén kitűnő fegyver az ellenfelek ellen. Neki van még egy furcsa tulajdonsága, minél több "gyűjtögetni" valót szedtünk össze, úgy változik a színe kékről pirosra, majd ha teljesen átalakult, négy-kézlábról két lábra áll. Az L2-vel a tárgyainkat nézhetjük meg. Jobb sarok: életeink száma, mellette a beszedhető sérüléseket láthatjuk (Lilonál falevelek jelzik, Stitch-nél űrcsirkecombok). Minden pályán van egy adott tárgy, amiből négy van (bakelit lemez, fénykép – ez négy pályán után változik), és van egy, amiből száz darab (ez minden pályán más: virágszirmok, görögdinnye, csillag, kókuszdió stb.), ezeket is itt fent láthatod. Ahhoz, hogy mindent össze tudj szedni, meg kell ölnöd minden ellenfelet, és szét kell zúzni minden tereptárgyat, gyűjtögetnivaló mindenben lapulhat. Egyedül a piros edényekre kell vigyáznod, érintésük után rövid idővel felrobbannak. A fényképezőgépek check pont-ként működnek, a csapók begyűjtésével pedig képeket és videókat hozhatunk be, amit később a Gallery menüben nézhetünk meg újra.

ÉRTÉKELÉS

A szintek kifejezetten szépek lettek, színesek látványosak de még nem giccsesek, persze a Crash színvonalát azért nem éri el, megfelelnek, amire készültek. Nem csak előrehaladós pályák vannak, hanem klasszikus oldalnézetes jobbra-balra, és a képernyő felé haladók is. Itt általában menekülnünk valaki vagy valami elől. A hangok és a zenék a közepes kategóriába sorolhatók, amolyan strandos filingjük van. Az irányítással néha szívni fogunk, de nagy általánosságban elmondható, hogy egész jól fogunk szórakozni a játékkal - azon a három órán keresztül, amíg a végére nem érünk.

CSIPI M LEE
Csipimlee576.hu





LILO & STITCH - TROUBLE IN PARADISE

SONY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ DISNEY
× EGYSZERŰ

6 pont





DEXTER'S LABORATORY™

RAJZFILMHŐS A LENYUGVÓ NAP ORSZÁGAIBÓL

Ezek az újgenerációs Cartoon Network sztárok között be kell, hogy valljam, sokan igencsak szimpatikusak. Végre szakítottak a hagyományos bárgyú történetekkel, és a komolyabb hangvételű ugyanakkor nagyon szórakoztató rajzfilmek új irányvonalat mutattak a szórakoztatóipar ezen ágának. Egyszerűbben: jót tett neki a vérfrissítés, az pedig számomra külön öröm, hogy a transzfúzióhoz nem kellet semmit a távolkeltről áthoznunk, engem ugyanis már kezd megundorítani ez a japán imádat, ami mostanság több fronton is észrevehető. Főleg a játékiparban, szinte minden cucc, ami a felkelő nap országából kerül hozzánk. Anime? Kit izgat! Manga? Teszek rá! Mikor olyan hőseink lehetnek, mint: Cow & Chicken, Powerpuff Girls, vagy a kis zseni: Dexter.

AGYZSIBBASZTÓ

A Cartoon Network Interaktive új játékának is Dexter a főszereplője. Aki nem ismerné, annak gyorsan vázolnám a helyzetet. Dexter egy hiper-mega zseni, egy géniusz, aki kivételesen magas intelligenciával látta meg a napvilágot. Bár még csak kisiskolás, mégis simán kenterbe verné bármelyik IQ nagyágyút. A szobájából nyílik a titkos laborja, ami voltaképpen egy hatalmas földalatti komplexum. Itt tölti szinte minden idejét, a szerelmével (legalábbis ő így hívja) a beszélő számítógéppel. Rengeteg különféle találmányos dolgozik egyszerre, ugyanakkor teljesen hétköznapi problémái is vannak, amikre aztán tudományos megoldást keres. Az egyik részben például egy olyan falba ütközött, hogy nem nézhette a felnőtteknek való esti filmet. Mire alkotott egy olyan gépet mely segítségével megöregedhetett, viszont a dolog túl jól sült el, és némi hibacsúszott a számításba, Dexter gally öregen jött elő a gépből, így aztán mire eljött az esti film ideje, ő már a kimerültségtől nagyban húzta a lóbőrt. Persze a legtöbb esetben nem Dexter számításai hibáznak a kísérletekben. Van ugyanis még egy gyerek a családban, Dexter lánytestvére Dee Dee. A kis bula persze síkhülye (mint a csajok nagy többsége), épp az ellentétje Dex-nek. Totálisan egy értelmi fogyatékos szintjén van, és nem sok minden köti le egyszerű életében: leginkább csak a zene, a tánc meg hasonló dolgok. Meg persze Dexter kiidegelése, aminek érdekében tárgyakat tüntet el, gombokat kapcsolgat át, meg úgy mellékesen tönkreteszt mindent, amit csak lát, néha nem is szándékosan. Dexter visszatérő ellenfelei többek közt Mandark is, aki szintén ugyanabba a suliba jár ahová ő , de ami megkülönbözteti a többiektől, hogy ő is

MANDARK'S LABORATORY

szintén egy zseni. És ugye ismeritek a két dudás esetét az egy csárdával. Természetesen az egészséges versengésen túl, a háttérben kőkemény harcot folytatnak. Ez a történet is azzal kezdődik, hogy az egyik éjjel Mandark-nak sikerül bejutnia Dex laborjába, és nekiáll a komputer megbuherálásának. Dexter abból jön rá, hogy egy nem egyszerű nap elébe néz, amikor a hangfelismeréses ajtónyitó-rendszer, nem engedelmeskedik neki. Innentől kapjuk kezünkbe a fiú irányítását, célunk, hogy lejussunk a laborunkba és megakadályozzuk Mandark sátáni tervét, ami a teljese Dexter labor megsemmisítésében csúcsosodna ki.

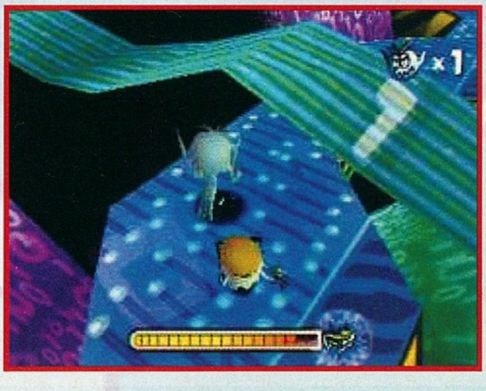




AKKOR EZ MOST MI IS?

Na ez egy jó kérdés. Leginkább a múlt hónapban bemutatott GC-s Univesal Studios-hoz tudnám hasonlítani. Néhány helyszínt lemodelleztek a rajzfilmből (Dexterék házának egy részét, és a laboratórium három szintjét), ezeken mászkálhatunk a furcsa kinézetű és járású kis törpével, és ahol kérdőjelet látunk, ott valamit csinálhatunk, vagy beszélhetünk valakivel. A továbbjutáshoz mindig tárgyak kellenek, de azt már jó, ha most az elején tisztázzuk: a program igen rövid, nagyjából egy óra alatt végignyomható. Szóval tárgyak kellenek a továbbhaladáshoz, ezeket a tárgyakat különféle mini-játékokban tudjuk mezserezni, ha pedig már megvannak, a pálya valamelyik részén az egyik kérdőjel átalakul egy csillaggá, mondanom sem kell, a megszerzett tárgyakat ott kell használnunk, hogy a történet folytatódjon. Egyébiránt a játék ezen szakaszain rajzfilm minőségű poénos átvezető képsorokat tekinthetünk meg.





MINI JÁTÉKOK

DEE-DEE'S DANCE OFF: Ezzel kezdünk, Dee Dee csak akkor hajlandó elárulni egy kódszót, amit véletlen hallott Mandarktól, ha leállunk vele táncolni, és bár Dexnek nincs sok kedve hozzá. Menjünk bele. Egy egyszerű ügyességi részt kell végignyomnunk. A képernyőn elhaladó joy gombokat kell a megfelelő időben lenyomni, azaz amikor a középen látható körbe érnek. Van egy ponthatár, amit mindenképp teljesítetnünk kell.

COOTIE CALL: Következő alkalommal Dee Dee szobáját kell átkutatnunk, egy hangmódosító kütyüért, Eközben hatalmas tetű bogarak támadnak ránk. A szprével hatástalanítsuk őket.

WHAT'S BUGGIN DEXTER?: Itt már a laborban vagyunk, a komputerbe került vírust kellene hatástalanítanunk két fázisban. Ebben a játékban egy bug-ot kell üldöznünk, és ötször rávernünk a légycsapóval.



UP 'N' ATOM: Dexter összezsugorítja magát, és egy légpárnás járművel behatol a reaktorba. Lövöldöznünk kell és gyűjtögetnünk több pályán keresztül.

SOAPBOX DERBY: A harmadik felvonásban a már megöregedett Dexnel az emlékeiben kell versenyeznünk. Először is egy furcsa autóverseny kell játszanunk, néhány pályán keresztül. Vannak felszedhető extrák is szétszórva, amiket a blokkokkal süthetünk el.

DODGE BALL: Ez egy kidobós játék, szintén belső nézetből. Cél, hogy minél több pontot elérj a pályákon.

MOLECULAR MIX OFF: Ez már az egyik végső összecsapás, hiszen a tét a bombát hatástalanító kód, és magával Mandark-kal kell kétszer megküzdenünk. Elsőként egy ugyanolyan ügyességi játék jön mint s táncos volt Dee Dee-vel. Csak most némileg gyorsabb és nehezebb a dolgunk.

SUB ZERO HERO: Utoljára egy jégkoron szerű játékban kell győznünk. Ötször kell a Mandrak hálójába juttatni a korongot a végső győzelemhez, és a befejező film megtekintéséhez.

ÉRTÉKELÉS

A fenti bekezdéssel ki is veséztem a játékot, ennyi és kész. Igaz ugyan hogy a későbbiekben a már teljesített mini-játékok megjelennek a Challenge menüpontban is, ahol szintén játszhatunk velünk több nehézségi fokozatban is akár. Cserébe néhány képet nézhetünk meg az erre hivatott menüpontban. A grafika, és a hangok is Dexteres-ek de inkább csak funkcionálisak. Most nem akarok helyetted dönteni.

CSIPI M LEE

Csipimlee@576.hu

DEXTER'S LABORATORY

BAM!

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

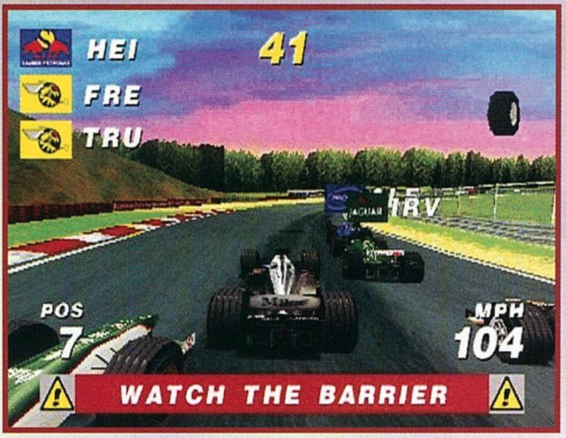
✓ DEXTER
× RÖVID

5 pont

Jé, most veszem észre, hogy tele lettem munkával! Úgy látszik ahhoz, hogy a Martin észrevegye, hogy én is itt dolgozom, az Ádámnak el kellett mennie. Így aztán megkaptam azokat a játékokat, amiket rendszerint ő szokott tesztelni, rajta kívül más pedig a közelébe sem jutna. Ekképpen kerülhetett a kezeim közé egy kosárlabda, két rally-verseny, és most egy Forma 1 szimuláció is, amiről elöljáróban annyit azért el kell, hogy mondjak, hogy sok köze nincs a valódi szimulációhoz. Mint ahogy nekem sincs sok közöm a Forma 1-hez, mivelhogy nem tartozom eme technikai sportág kedvelői közé. A Sumit pedig egyenesen utálom, mint az olasz fociválogatottat (éljen Korea!). Az idén is valószínűleg ő lesz a világbajnok, ami már kezd nagyon idegesítő és UNALMAS lenni. Evezzünk.

Az új és szerintem legutolsó Forma 1 Playstation-re szakít a hagyományokkal és egy valósághű szimuláció helyett egy játékterem-szerű versenyjátékot kapunk kézhez. Nem hiába van ott az az Arcade szócska, mint kiegészítés a játék címében. Kezdéskor rögtön a menüben találjuk magunkat, ahol egyelőre még nincs sok lehetőségünk (és a későbbiekben is csak minimálisan fog bővülni). Rögtön ott van például a Single Race, ahol a tizenegy istálló, huszonkét versenyzője közül kiválasztva a kedvencünket, ha jól számoltam meg tizenhét pályán tehetjük próbára a tudásunkat. A felsoroltakon kívül semmit nem tudunk beállítani, gondolok itt a verseny vagy a kocsink paramétereire. A játék tartalmi részét nem akarom itt ellőni, főleg, mert nem ez a versenymód foglalja magában, úgyhogy maradjunk annyiban: az egyszeri verseny egy egyszerű verseny, ahol mindössze a száguldozás a célunk. Van többjátékos mód is, jelen esetben hívjuk inkább kétjátékosnak, mivelhogy két emberi játékos versenyezhet egymás ellen osztott képernyőn. És természetesen vannak még az opciók is , ahol a szokásos dolgokat találhatjuk: memóriakártya, hangok, kontroller gombkiosztás, képernyő pozicionálása, és végül a rekordidők pályákra lebontva.

Stage mód. Voltaképpen ez alkotja a program gerincét. Három egyre nehezedő kupasorozatban vehetünk részt. Kezdéskor természetesen csak az első van nyitva, abból is csak a kezdőpályák (Egyébként minden kupához – amennyiben ez a megfelelő szó – hét-hét pályát válogattak össze a készítők). Muszáj ezeken elkezdeni a versenyzést. Láthatod, hogy jóval kevesebb versenyző közül szelektálhatsz, szerencsére a Ferrari istálló sem szerepel egyelőre (hehe). Velük egyébként is túl könnyű lenne a játék (kipróbáltam), mivelhogy érezhetően jobb menettulajdonságokkal rendelkeznek, pedig ekkora különbség még az életben sincs a gépcsodák között. Amint betöltődik a pálya, láthatod, hogy mindössze tizenkét versenyző van a pályán, és közülük te vagy a legutolsó. Innen kell felverekedned magad három, négy, illetve öt kör alatt az első helyre. Az árkád jellegből adódóan néhány alapvető különbséget rögtön megtapasztalhatsz kezdés után. Például az irányítás eltér az eddig megszokott élethű kormányozástól. Egyszerűen csak nyomni kell a gázt, és a kanyarokban kicsit visszavenni belőle. Nem nagyon kell törődni a technikás vezetéssel, vagy az ideális ívekkel, menni kell, mint a meszes különben oda az első hely. Az ütközésekkel sem kell nagyon foglalkoznod, bár való igaz, hogy a gép számon tartja a járműved leamortizálódását (egy-egy nagyobb csatt után, egy kis ikonon láthatod, hol sérültél), de ez a kocsi menettulajdonságait nem befolyásolja, csak a verseny utáni értékelésnél lesz lényeges. Verseny közben egyébként lehet javítani is az autót, felteheted a kérdést, hogy hogyan? Kiállni a bokszba egy háromkörös verseny alatt sok értelme nincs. Sokkal egyszerűbb, ha felszeded a pályán található csavarkulcsot, ami a javítást hívatott jelképezni. Merthogy a pályákon rengeteg ikon található, amik mind egy-egy speciális cuccnak felelnek meg (van itt turbó, páncél stb.), amik nagyban hozzájárulhatnak a győzelmedhez. Sőt ha a végelszámolásnál A rangot akarsz kapni, ezeket muszáj is begyűjtögetned. A felszedett segítségeket egyébként alapban a Háromszöggel tudod elsütni, szerencsére a kontrollert teljesen át tudod konfigurálni, így ki tudsz alakítani egy kézreállóbb gombkiosztást is, ha akarsz. Egyébként alapból be van kapcsolva a kormányrásegítés is, ha úgy érzed nincs rá szükséged, az egyik alsó blokkal (R2) lehet kikapcsolni. Ha magát a kivitelezést kell néznem, egy erős közepes a játék. Miden pálya alatt egy zeneszám szól, és kommentátor sincs. Vagyis hát van, de csak az alap információkkal lát el minket, például, hogy utolsó kör stb. A pályák, ha nem is szuperrészletesek, de legalább nagyon gyorsak. Az ellenfeleinket könnyű megelőzni, főleg, mert ők is hibáznak, kimennek a pályáról, karamboloznak és hasonlók. Az egyetlen negatívum, hogy az ellenfelek felett látható felirat és ikon néha eltakarja előlünk a pályát. Összességében egy kellemes versenyjátékot kaptunk, ami talán még a szimulációkon felnőtt Forma 1-es rajongókat is leköti a játék befejezéséig, mert azért van benne kihívás. És most nézzük, mi szerint értékel a program.







ÉRTÉKELÉS

TARGET TIMES: minden pályán van öt óra ikon, ezek a hagyományos ellenőrzési pontokon túl pár másodpercet adnak, viszont ahhoz hogy megkapjuk az A rangot, egy kör alatt kell összeszedni a mind az ötöt. (minden körben megjelennek)

RACE POSITION: az A rangért mindenképp az első helyen kell végeznünk.

MASCOT: érdekes és ötletes dolog! Szedjünk össze minimum 15 cuccot a pályán, hogy a célegyenes előtt megjelenjen egy kabala figura (mindig az adott országé, például Ausztráliában egy kenguru), hogy fel tudjuk venni.

CAR DAMAGE: a kocsink sérülés. Úgy lehet a legjobban kijátszani a gépet, ha az utolsó körben felveszünk egy csavarkulcsot (általában mindig a pálya vége felé van), és elnyomjuk.

DRIVER SKILL: na ezt a legnehezebb megcsinálni A rangra. Itt ugyanis nézi a gép a vezetési tudásunkat. A következő tanácsokat tudom adni: ne ütközz, próbálj, ameddig csak tudsz a halványan felfestett ideális íven menni (ki is írják, hogy Great Driving, és a kommentátor is el lesz ragadtatva), húzasd magad az előtted haladó szélárnyékában (mint a Nascar-ban, felirat: Great Silpstream), előzz látványosan.

OVERALL: ezek alapján kapsz egy összrangot. Hogy feljebb lépj egy kupasorozattal, nem árt, ha ez is A.

TÁRGYAK

Piros Dupla Nyíl: Turbógyorsító, elég sokáig tart, és ütközés után is tart a lendület.

Csavarkulcs: eltűnteti a sérüléseket a kaszniról.

Kerék: a kocsi négy kereke látványosan megnő, gyorsabb leszel, jobban irányítható, és így a füvön sem csúszkálsz, ha esetleg némi rövidítésen töröd a fejed.

Óra: plusz másodperceket nyerhetsz vele.

Pajzs: bizonyos ideig sérthetetlen leszel.

Két szárny között egy Kormány: a gép átveszi tőled az irányítást, az ideális ív vörösen felizzik, és azon fogsz haladni. Hátránya, hogy nem te irányítod az autót, ezért könnyen elhibázhatsz egy utána következő tárgyat, ez főleg akkor jön rosszul, amikor az öt óra ikont próbálod felszedni.

CSIPI M LEE
Csipimlee576@.hu

ÁRKÁD FORMAEGY

FORMULA ONE ARCADE

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT



FORMULA ONE ARCADE

SONY

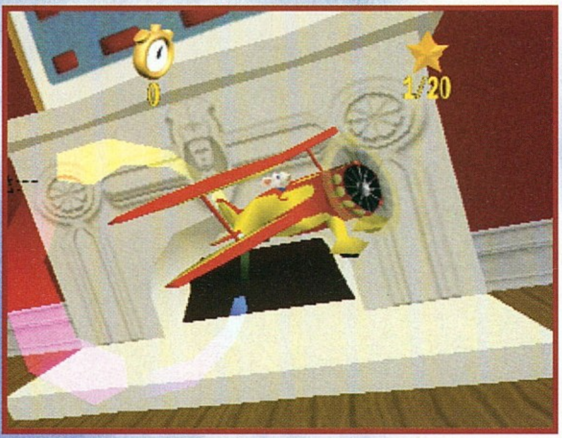
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES MEGKÖZELÍTÉS
× TÖBB TARTALOM KELLETT VOLNA

7.5 pont

Egerek. Az emberek fantáziájában mindig is különleges helyen szerepeltek. Megszámlálhatatlanul sok könyv, mese, mítosz kapcsolódik hozzájuk, fűződik a nevükhöz. A modernkor is kitermelte a maga egéradagját. A legismertebbek: Miki egér és Jerry. Valahol utánuk következik a sorban egy Hollywood-i termék, Kis Sztyuárt, azaz Stuart Little, a komputergenerálta, emberként élő, viselkedő és beszélő rágcsáló. Aki még két mozifilm főszerepét is megkapta. Tegyük hozzá: egyiket sem láttam, gondoltam magamban, majd most pótlásra kerülnek hiányosságaim, hiszen a pályák között a filmből láthatunk Full Motion Video bejátszásokat. Ez ugyan nem jött össze (majd elmesélem miért), de a játékkal sikerült annyi időt eltöltenem, hogy érdemben megoszthassam veletek a véleményemet.





KIS EGÉR, KIS EGÉR, MINDEN LYUKBA BELEFÉR

EGÉRFOGÓK, MACSKÁK, PATKÁNYMÉREG...

...és még hasonló turpisságok próbálják utunkat állni, miközben a kis fehér egér bőrébe bújva felderítjük a hat hatalmas pályát, és a végén legyőzzük a főellenséget. A játék kiköpött Toy Story 2, már csak a perspektíva miatt is. Egyébként nagyon különleges lehet ilyen kicsiként élni, és így látni a világot – vagy épp ellenkezőleg. No mindegy. A játék történeti lényegére voltaképpen nem jöttem rá, mivelhogy a Sony által küldött előzetes verzióban az összes átvezető videó ugyanaz volt – az első pályáé. Ennek ellenére a játék kifejezetten élvezetes volt, mert végre nem egy bugyuta, gyerekes ökörséggel állunk szembe, némi tartalom is került a programba. A stuff lényege, hogy bejárva a terepet gyűrűket gyűjtsünk, ezek a gyűrűk központi szerepet kapnak a továbbjutást illetően – hiszen a későbbi pályákat csak ezek megszerzésével lehet megnyitni. Gyűrűket viszont nem találunk minden egérlyukban, keményen meg kell szenvedni minden egyes darabért. Pályánként összesen hat darabot találunk. Ezek mindegyikéért egy különleges feladatot kell teljesítenünk.

Nézzük sorrendben mit is! Elsőként is be kell gyűjtenünk a szintenként szétszórt nyolcvan darab hal kekszet, ezt – ha jól tudom – Snowbell, a fehér perzsamacska szereti (őt az első részben ismerhettük meg, és a végére rendesen összehaverkodtak Stuarttal), ha megvan a kívánt mennyiség, keressük meg a tálját és szórjuk bele a kekszet, cserébe minden pályán kapunk tőle egy gyűrűt. Minden helyszínen találunk különböző színű aktatáskákat is, ezek közül a legspeciálisabb az arany. Már a kinyitása sem egyszerű mutatvány, ugyanis egy aranykulcsot kell hozzá találnunk, ami igen jól el van rejtve. Cserébe viszont egy gyűrű a jutalmunk. Szintenként el van rejtve hat-hat darab játékkocka is. Ha mindegyiket megtaláltuk, a kockák visszakerülnek a helyükre, és egyik eladdig elérhetetlen rész nyílik meg előttünk, mondanom sem kell, hogy ott szintén egy gyűrűt fogunk találni. A kérdőjeles gyűrű mindig a legjobban elrejtett, ahhoz hogy megtaláljuk, a legeldugottabb zugot is át kell kutatnunk. Ha jól számoltatok ez idáig négy. A maradék kettő pálya specifikus, de abban mindegyik megegyezik, hogy valamilyen mini-játékban tudjuk megnyerni őket. Ez helyszíntől függően lehet autóverseny, motorcsónak verseny, célba-lövés, repülőgép-vezetés, vonatozás, versenyfutás egy bogárral stb. Ezek a mini-játékok egyébként a játszhatóságot is igencsak megdobják, kellőképpen színesítik a játékmenetet, ha valaki az állandó monoton mászkálásra panaszkodna.



AZ IRÁNYÍTÁS

Az X az ugrás, a levegőben még egyszer lenyomva a dupla ugrás, így még a legelérhetetlenebb részekre is esélyesek vagyunk átugrani, főleg, mert Stuart megkapaszkodik a berendezési tárgyak szélein. A Négyzettel dobálni tudjuk az előzőleg felvett és munícióként használható tárgyakat (pl.: LEGO kockák). A Kör a pörgő támadás, de ezt kell akkor is használni, hogyha egy kapcsolót látunk valahol, a kis egerünk ugyanis keze helyett is a farkát használja. A Háromszög mindössze a beszélgetésre jó, azon belül is csak arra, hogy a mindenhol jelenlévő segítőtársunkkal Margaloval a verébbel diskuráljunk. Ő egyébként tényleg nagy segítség, azon kívül, hogy a játék elején végig egyengeti az utadat a gyakorlópályán, ha szépen megkérjük, még az összes elrejtett tárgyat is megmutatja nekünk. A mini-játékokra is nála tudunk jelentkezni, ahol tehát feltűnik a kis madár mindig beszéljünk vele. Körbenézelődni a két alsó blokk lenyomásával tudsz. Az R1 a futás, az L1 pedig a tárgylistánk. A két alsó blokkal a kamerát forgathatjuk. Bizonyos tereptárgyakat tolni is tudunk, másokra pedig felmászni. A lufikat szállítóképességét mindig használjuk ki. A pályákon találhatunk Stuart fejű ikonokat, ezeket felszedve ellenőrzési pontokként funkcionálnak. Vannak még különféle színű aktatáskák is, ezekben általában energiapótló fagylaltok, illetve életeink számát növelő szíveket találunk.

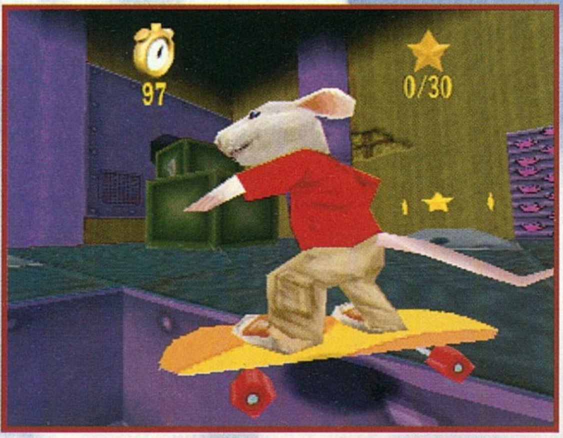
ÉRTÉKELÉS

Manapság ritka az olyan hónap, hogy egyszerre két normálisabb programot is tesztelünk Playstationre, ebben a számban ez most mégis megtörtént. A két játék közül a SL2 dokkal jobban teljesített vetélytársánál. A pályák jóval nagyobbak tartalmasabbak, és több időt igényel teljes kivesézésük. A nagy 3D-s terep kialakítása kifejezetten szép, nem rángat, nincs ködösítés. Apró kis dolgok színesítik a helyszíneket, ezáltal hangulatos pályákat sikerültek készíteni, amiket élvezet volt felfedezni. Néhány kis grafikai hibán kívül (átlátszanak a póznák, amiken épp mászunk), csak a manuális célzással és a repkedő ellenfelekkel lesz gondunk. Mindent összevetve egy remek játékkal a SL2, még ha csak Playstation viszonylatban értékelhető, mert azért egy Donkey-tól, Mario-tól nagyon messze van.

Ajánlom mindenkinek, aki egy kicsit is szereti a mászkálós-gyűjtögetős játékokat.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

STUART LITTLE 2™





STUART LITTLE 2

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

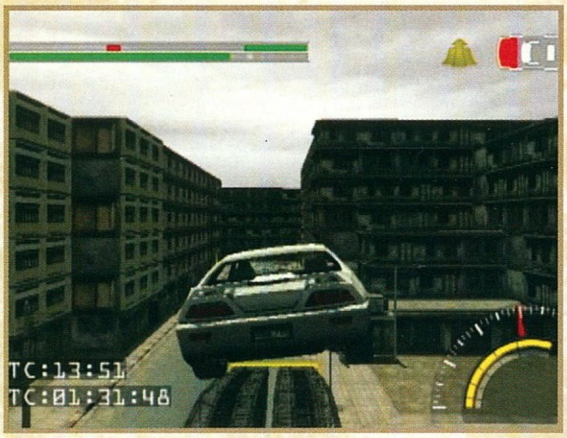
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP PÁLYÁK, VISZONYLAG TARTALMS
× KAMERA, KISEBB BUGOK

8 pont

FILMSZTÁR LESZEK, HA MÉG EZT IS MEGCSINÁLOM...

"A csendes délután két autó törte meg Toronto utcáin. Egymást kergetve suhantak át a város utcáin, a fékcsikorgás, és a motorok bőgése felébresztette az álmatag városlakókat, akik egymás után nézegettek ki ablakaikon, hogy mi ez a felhajtás. A két sofőr nem sajnálta az autóját, kihozták a maximumot belőlük, egyikük a menekülés reményében hitt, míg másikuk a győzelemittas mámorban, ami akkor fogja érni, ha már összevissza törte ellenfele kocsiját. Aki most lépett az utcára, az nem járt túl jól, egy gyermekeit terelgető anyuka is majdnem áldozatául esett a halálos fogócskának, amikor nem nézett tüzetesebben körbe a járdáról való lelépése előtt. Két falfestő is majdnem a szélvédőkön végezte, de gyors reflexeiknek hála csak a falnak támasztott létra bánta a nem mindennapi eseményt. A félelmetes száguldás azért is volt veszélyes, mert az utcákon már kezdett megindulni a délutáni sziesztát felváltó nyüzsgés, és a buszok, illetve autók is kezdtek megszaporodni. Egy szemüveges fiatalember is majdnem az egyik falnak ütközött, amikor éppen, hogy csak elrántotta a kormányt az elé érkező két őrült miatt. Azonban a főszereplők egyike már nem volt ilyen szerencsés. Amikor egy nagyobb kereszteződésbe értek, az elől haladó még éppen hogy kikerülte a jobbról szabályosan bekanyarodó kamiont. Ám a másik már nem kerülhette el a végzetét. A hatalmas monstrum úgy kapta oldalba, hogy a személyautó két darabra hullott szét az ütközés erejétől. A vezetőfülke az egyik ház falának szállt, míg az autó másik fele robbanva, lángolva repült neki az egyik arra járó busznak. A kamion is falnak ütközött, de addigra már szerencsére veszített a sebességéből, így nem lett komolyabb baja. Egy darabig néma csend honolt az utcán, és csak a sercegő lángok zaja hallatszott, majd hirtelen kinyílt a kettévált autó ajtaja, és egy bukósisakos alak szállt ki belőle. Lassan körülnézett, majd sisakját levéve elmosolyodott, és meghajolt a némán bámuló közönség előtt. A tömeg pedig tapsolni, és éljenezni kezdett, miközben a sarkon túl álló rendező elkiabálta magát..."Vége... Csapó!!!"... És a kaszkadőr még mindig mosolyogva nekiállt autogramot osztogatni..."







A LEGENDÁS CSAPAT VISSZATÉRT

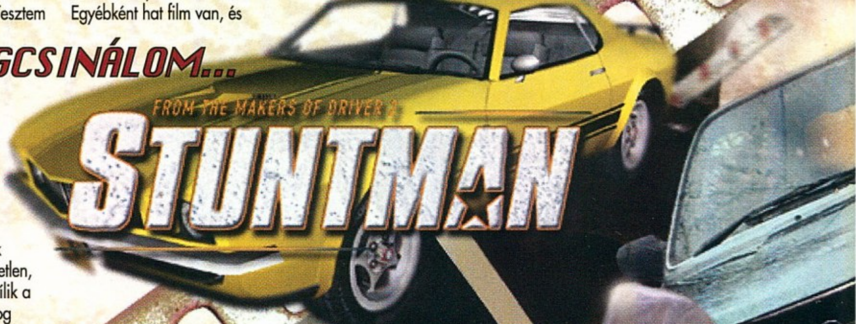
A REFLECTIONS csapat neve minden valamire való játékosnak mond valamit, hiszen ők indították útjára annakidején a Driver című őrületet, ami alól sokakat még mára sem sikerült kigyógyítania az egyre fejlődő orvostudománynak. A két részt is megért program egyéni ízt hozott a tucat számra készülő akció, és autós játékok közé, mivel ezt a két stílust keverték alkotásukban. Aztán a második rész után egyszer csak eltűntek, és sokáig nem is hallattak magukról. Idővel felröppent a hír, hogy valamin dolgoznak a fiúk, és ez a valami már PS2-re fog megjelenni. Sokan el is kezdték gyűjteni a pénzt a következő Driver epizódra, de nekik csalódniuk kellett, mert kiderült, hogy valami más van készülőben. Vagyis mégsem kellett csalódniuk, mert arról a bizonyos "más"-ról kiderült, hogy egy szintén autós-akció jellegű dolog lesz, csak éppen egy kaszkadőr főszereplésével, és rengeteg filmes megoldással. A lavina elindult, és a rajongók türelme kezdett elfogyni, amikor végre megjelent a játék. Tesztem főszereplője pedig nem más, mint az említett program, a Stuntman...

A VÁRVA VÁRT PILLANAT...

Hát igen...elérkezett. Nem is húznám tovább az időt, inkább belevágnék a közepébe. A játék egy egész DVD-n terpeszkedik, és ez nem is véletlen, hiszen rengeteg dolog van rajta. Amikor megnyílik a főmenü, már látszik is, hogy az ember itt nem fog unatkozni egy percig sem. Kezdjük a lényegtelenebbekkel. Először is ott van a Set Up, amiben a beállításokkal találkozhatunk, valamint menthetünk a memóriakártyánkra, illetve be is tölthetünk róla. Ez mondjuk csak a beállításokra igaz. A játék igazi mentéseinek behozatalára direkte van egy Load Game pont a menüben. Aztán van egy DVD Extras címmel ellátott kisebb menü is, ahol interjúkat, bemutatókat nézhetünk meg, itt megtalálható egy jó kis Superman program bemutatója is. Kíváncsi leszek rá, mert elég ígéretesnek tűnik a rajzfilmes jellegével. A főmenüben van még egy Driving Games nevű lehetőség is, ahol különböző vizsgákat tehetünk le. A szlalomozástól kezdve minden megtalálható itt, érdemes kipróbálni, mert annál könnyebb lesz a normál játék. A Stunt Constructor egy arénát takar, amit a játékos a saját szája íze szerint építhet fel, és ott utána mutatványokkal is szórakoztathatja a közönséget. Az elején még nem áll a rendelkezésünkre túl sok minden, de ha jók vagyunk a rendes játékban, akkor rengeteg járgányt, és kelléket szerezhetünk, amikkel aztán napokig el lehet majd bíbelődni. Végül pedig ott a karriermód, ami a program alapja ugyebár. Itt indíthatunk új játékot, de belenézegethetünk a már megoldott feladatokba is, sőt...ha egy filmmel már teljesen végeztünk, akkor itt még egy rövid bemutató jellegű videót is megtekinthetünk róla...tisztára, mint a moziban. Egyébként hat film van, és azoknak vannak bizonyos jelenetei, amiket meg kell csinálnunk. Ha egy filmmel végeztünk, még egy arénabeli mutatvánnyal is meg kell küzdenünk, és csak utána következhet a soron következő alkotás. Van itt minden... Normál krimihez hasonló filmecske, totális akció, vagy James Bond, és Indiana Jones. És mindez nagyon igényesen. Amennyiben egy jelenettel (pályával) végeztünk, megnézhetjük a visszajátszásban, hogy mit alkottunk, és ezt akár el is menthetjük, hogy aztán mutogassuk a haverunknak. Azért ez jól hangzik, nem? Most pedig a játék maga következik...

FELBŐGNEK A MOTOROK...

A lényeg természetesen az, hogy eljussunk A pontból a B pontba, de azért nem kell megijedni, unatkozni nem fogunk. Járművünket hátulról láthatjuk, és a bal analóg karral, vagy az iránynyilakkal irányíthatjuk. Az X a gáz, a Négyzet a fék, és a Kör a kézifék. Az L1 az akciógomb (erre még kitérek...), az R1 pedig a duda, már ha használja valaki, és értékeli, hogy ilyen is van... Az L2-vel, és az R2-vel jobbra, balra lehet forgatni a kamerát, de ez sem túl lényeges. A képernyőn a következő információkat lehet látni. A jobbalsó sarokban a sebességünk látható, a jobb felsőben a jármű rongálódását tekintheti meg a kedves játékos. Azért nem mondok autót, mert lehetünk motorral, tankkal, sőt, még a keleten használt szekér-





szerű taxiba is beleülhetünk majd. A balalsó sarokban láthatjuk, hogy mennyi időnk van még…ha a számok sárgába váltanak, akkor sietni kell, ha pedig pirosba, akkor már tényleg gond van. Persze lehet időt szerezni, erre vannak a sárga kis kapuk, amiket a pályákon fedezhetünk fel. Az út közepén vannak, úgyhogy nem lehet őket nem észrevenni. A bal felső sarokban pedig a pálya hossza látható, valamint az, hogy hol tartunk, és hogy hogyan teljesítettünk idáig. A felső csík a teljes hossz, és zöld színnel van jelölve. Fel van osztva kisebb részekre, ezek a megoldandó feladatokat takarják. Ha egy ilyenen már túl vagyunk, lekerül az alsó csíkba, és attól függően lesz zöld, vagy piros, hogy sikerült e, vagy sem. Azért fontos, hogy sikerüljenek, mert a jelenet végén kapsz egy százalékot az elért eredményedre, és hiába mentél végig, ha nagyon kevés feladat lett megoldva, nem mehetsz tovább. Azon kívül, ha jó az eredményed, csak akkor kaphatsz az arénaszerkesztőbe szükséges kiegészítőket.







A gép automatikusan ment minden megoldott pálya után, tehát ezzel már nem kell neked foglalkozni.

FELADATOK

Bár írtam egy végigjátszást, kicsit bevezettek a megoldandó feladatok világába. A bejárandó út többnyire zöld nyilakkal van övezve, ezért nehéz eltévedni. A csillaggal jelölt tárgyakat mindig fel kell borítani, nekik kell menni. Van olyan is, hogy egy előttünk haladó járművet ki kell kerülni, vagy meg kell előzni, ezt egy sárga nyíl szokta mutatni. Előfordul azonban, hogy nem kell kikerülni, hanem inkább neki kell menni, vagy súrolni kell az oldalát, ezt megkülönböztető jelzéssel látják el. A kisebb sikátorokat, szűkebb átjárókat egy kis ajtószerűséggel jelölik. A huppanókat, rámpákat szintén előre jelzik, mint ahogyan azt is, hogy hova kell utána le-érkezned. Amikor bomba van rajzolva valahova, és van körülötte egy kör, akkor ott robbantás lesz, és a kör sugarában kell elhaladnod ahhoz, hogy a film élethű legyen. Amikor pedig egy gombot lenyomó ujjat látsz, az akciógombot kell igénybe venned. Ilyenkor robbanthatsz, ugrathatsz, vagy akár gyorsíthatsz is. Ez mindig az adott helyzettől függ. Természetesen minden filmhez más terep jár, és ettől függően változnak a járművek is. Érdemes először kitapasztalni őket, valamint kicsit körülnézni a jelenetben, hogy aztán könnyebben tudd megoldani a feladatokat. Nem muszáj a mellékletben közzétett segítséggel végigvinni a programot…én is magamtól oldottam meg minden nehézséget…az más kérdés, hogy néha már a hajamat téptem, de nagyobb volt a sikerélményem is, mintha segítséget használtam volna. Azt hiszem, hogy ide már nem érdemes semmit sem írni, hiszen adja magát a játék, ezért be is fejezem atyai jó tanácsaim osztogatását, hogy mihamarabb rátérhessek a véleményem közzétételéhez.



ÚJ LEGENDA SZÜLETETT???

Jó kérdés… Olyannyira az, hogy még én sem tudom megválaszolni, mert bár rengeteg remek ötlet van a programban, rengeteg a hiányosság is, és az idegesítő momentum. Kezdeném az egyik legrosszabb dologgal, ami a grafika… Hát nem tudom…néha olyan érzésem volt, mintha még PS-re készült volna a játék. Kidolgozatlan emberek, házak, díszletek, és még mindezek mellett úgy beszaggat néha a játék, hogy az már fáj. A visszajátszások egyenesen borzasztóak, mert egy folyamatos képet nem láthatunk benne, sőt néha ez meg az átcsúszik a kamerába. Nagyon idétlen. Pedig a járművek még egészen jók lennének. Bár azok sem tökéletesek. Azért nem ronda a progi, de láttunk már jóval szebbeket is. Ami még engem nagyon zavart, az volt, hogy az egész játék alatt úgy éreztem, mintha hajszolnának…egy perc pihenő sincs…menj ide, menj oda, ha arrébb mész véged, ha neki mész valaminek, és vesztesz (néha akár csak egy-két) pár másodpercet, véged. Nyugalom… Miért nem lehet néha csak úgy lófrálni. Ez a folyamatos akció néha az ember idegeire megy…mindenesetre ez adja meg a játék alaphangulatát, ami viszont nagyon jó ezzel szemben is. Szerintem van olyan jó hangulata, mint a Drivernek. A különböző filmek, helyszínek mind sajátosak, és szuperek. Tényleg olyan, mintha most vennénk fel egy James Bond, vagy egy hetvenes évekbeli mozit. Mert persze van olyan is, úgy néz ki, hogy a fejlesztők nem tudnak szabadulni ettől a világtól. Egyébként minden helyszín remek lett. Nincs egy hely sem, ahol ne tetszene az akció megkomponálása, vagy a zene felvezetése, és a cselekmények alakulása. Profi munkát végeztek a srácok ismét. Én csak egy dolgot hagytam volna ki, méghozzá az arénás Monster Truck Mayhem megrendezését, ami iszonytatóan idegesítő lett. Azt hiszem, hogy a negyedik film után van, és azt hiszem, hogy az összes hajam kihullott, mire megtettem a három kört. Ez ronda dolog volt sráccok. Ettől függetlenül nagyon elégedettek lehetünk. A zenék, és a hangok nagyon jók lettek, és az irányítás is kézre áll…pont úgy viselkednek a különböző járművek, ahogy mi azt gondolnánk. Egyedül a szaggatás tesz rosszat a játékmenetnek, és az, hogy néha nem egyértelmű, hogy merre kell menni. A szavatosság pedig pont jó, hiszen, még ha végig is csináltunk minden küldetést, akkor sem fogunk unatkozni az arénának köszönhetően, de még a normál pályákat sem fogjuk elfelejteni, mert ha feljön egy ismerősünk, akkor vígan mutogatjuk majd neki a programot. Összességében nekem nagyon tetszett a Stuntman, bár vannak elég nagy hibái…azonban azt már megtanultam, hogy néha szemet kell hunyni az apróságok felett, ha a nagy egészet szeretnénk élvezni. Én ezt tettem, és nagyon élveztem. Ha Driver rajongó vagy próbáld ki mindenképpen, de akkor is, ha csak szereted a jó autós, vagy akció programokat. Ebben az esetben pont neked készült a Stuntman. Ha pedig mégsem tetszik, és szomorkodnál…tekintsd meg a DVD Extras menüben a Reflections következő projectjét, ami nem más…mint a Driver harmadik része. Az egyetlen bibi ezzel kapcsolatban, hogy a megjelenési dátum 2003-ra van kiírva… Nem baj, kivárjuk… Nem igaz???

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





STUNTMAN

REFLECTIONS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (763KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÖNYÖRTELENÜL A TV ELÉ LÁNCOL
× DOLGOZHATTAK VOLNA MÉG RAJTA

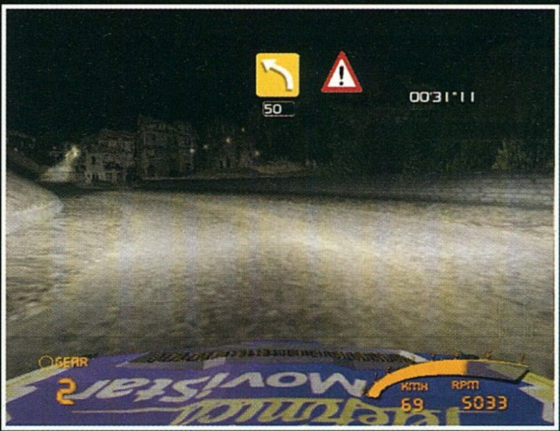
8.5 pont

Egy véletlen folytán hozzám került a Bojti Playstation 2-je, ezt kihasználva rögtön le is csaptam a V-Rally 3-ra. Tettem ezt abból kifolyólag, hogy sima PS egyesen az egyik kedvenc rallyjátékom volt az előző rész. Nem állítom, hogy jobb volt, mint a Collin McRea Rally 2, de az biztos, hogy többet játszottam vele, mint a CM2-vel, amivel szerintem azért nagyjából egy szinten voltak. Ennek leginkább az volt az oka, hogy minden versenyt, kupát, bajnokságot lehetett ketten is nyomni, sőt ezek nagy része még osztott képernyőn is futott. Nem volt hát mit tenni, mint Joci haverommal nekiállni, és addig játszani vele, amíg az utolsó kupa, pálya és kocsi be nem lett hozva. Persze ennek is, mint minden játéknak azért voltak hibái, nekünk legfőképpen azzal volt bajunk, hogy a kocsik túlságosan is könnyűnek tűntek a játékban, ezáltal nehezen lehetett őket az úton tartani, a legkisebb bukkanó is úgy megdobhatta a járgányt, hogy a gravitációnak teljesen ellentmondó módon bucskázhattunk össze-vissza a levegőben. Ez felett persze lehet szemet hunyni vagy sem, de közel tökéletese vezetéssel az ilyen és ehhez hasonló borulások végül is elkerülhetők voltak. Aztán voltak még az útszáli tereptárgyakba való beragadás is, amit még megemlíthetnék, mint a játszhatóságot lehúzó tényező, de ezért bőven kárpótolt a valóban rengeteg játékmód, versenysorozat, és a végén behozható videó, amiért megérte szenvedni. Ezek után nagyon kíváncsian vártam az újabb részt. Megmarad-e a kettes gépen is a V-Rally színvonala, és vajon sikerül-e kijavítani a bosszantó hibákat.

MINDENT AZ ALAPOKTÓL

A már megszokott minőségű intró után egy látványos menübe kerülsz. Annyit kell csak elmondani a menükről magukról, hogy gyorsan egyszerűen és könnyedén lépegethetünk köztük, minden egyből érthető, a töltési idő pedig még a pályák között is minimális, amiért külön köszönet a készítőknek. A menük között ugrándozva bármikor kérhetünk segítséget a Négyzet lenyomásával, ha valami nem jönne le elsőre a képernyőről. A program teljesen más gerincre került, tehát az eddig ismert sémákat felejtsük el. Itt nincsenek külön játékmódok, nincs egyszeri verseny, vagy Arcade mód, de nincsenek nemzetközi vagy világkupák sem. Van a mélyvíz a V-Rally mód, és a gyakorlásnak megfelelő Quick Races. Ez utóbbi az idő elleni (Time Attack), és a kihívásos (Challenge) versenyeket takarja. Míg az elsőnél egyszerűen csak a jobb időeredményekért padlózhatunk, az utóbbinál egyre több és nehezebb pályákból álló versenysorozatokat kapunk. Ezzel párhuzamosan ülhetünk az erősebb kocsik volánja mögé is. Mindenesetre gyakorlásként ki lehet próbálni, viszont az órás részel az a baj, hogy szinte a csak az alap pályákat tartalmazza, illetve amik már be vannak hozva, a kihívásnál pedig nagyon hamar (harmadik-negyedik) kocsinál nagyon kemény lesz a követelmény. A többjátékos módokról most nem nagyon írok, mert minden egyértelmű, és egyébként is, szinte az összes lehetőség játszható ketten (meg négyen is) amennyiben be van dugva a gépbe egy másik kontroller is. Lassan ideje elkezdeni a valódi játékot, ahol mindenekelőtt a karakterkészítés procedúráján kell túlesnünk (Create). Név, nemzetiség, kinézet beállítása. Igen furcsa volt színes bőrű sofőröket látni a játékban! Ha kész vagy kapsz egy versenyengedélyt, ami aztán a későbbiekben személyi kártyaként is működni fog, azaz ide kerülnek fel a nevedhez fűződő rekordok, helyezések, a csapatod, a versenyek alatt megtett út kilométerben és minden értéklehető teljesítményed adatai. Te most egy abszolút kezdő rally versenyző vagy a szakmában, csapat, hírnév, győzelmek és rajongók nélkül. Célod a szórakozáson kívül mindezek megszerzése. Ami nem lesz egyszerű feladat. Egy teljesen új menübe kerülsz, ami egyben az irodádat is hívatott jelképezni. Balra láthatod a személyi számítógépedet, amin jelenleg is villog egy boríték ikon, ez pedig nem is jelenthet mást, mint hogy emailed érkezett. A számítógép egyébként a jövőben is nagy szerepet kap majd, hiszen ezen és a világhálón keresztül tudod majd tartani a kapcsolatot a külvilággal és a leendő csapatoddal is. Első feladatod is az lesz, hogy azt a csapatot, aminél az elkövetkezendő idényt el akarod tölteni, kiválaszd. El kell, hogy keserítselek! Ezúttal nem te fogsz választani! Azokhoz a csapatokhoz tudsz csak leszerződni, akiknél jelenleg is üresedés van. Megsúgom ezek nem épp a legnevesebb csapatok, mondhatnánk úgyis, hogy épp a legkisebbek fognak téged megkeresni egy szerződési ajánlattal. Azonban hogy ez az aláírásig is eljusson, először is kíváncsiak a teljesítményedre, azaz min-







SZÁLL, MINT A GYŐZELMI LOBOGÓ!



denképp menned kell egy szakaszt megadott időre. Ez persze vagy sikerül, vagy nem. Egy Volkswagen vagy egy Ford csapatnál elérni a limitet például sokkal nehezebb, mint egy MG-nél. Ráadásul minél "nevesebb" egy csapat annál szigorúbbak is sok helyen csak egyszer próbálkozhatunk, viszont soha ne szakítsd meg a próbaszakaszt, mert örökre eláshatod magad ezzel a morállal az adott csapatnál. Mindegy a végén úgyis összejön valami, tehát aláírod a szerződést, a csapatfőnök pedig elmondja neked az elvárásaikat. Ez általában vagy az egyéni vagy a csapat év végi helyezésére vonatkozik. Ezt tehát mindenképp el kell érnünk, ha nem akarunk jövőre kocsi, és szervízteam nélkül maradni. Az első versenyosztály, amiben részt vehetünk évi négy rally-ból áll mindegyiken országban öt-öt pályával. Egy-egy helyszín között visszakerülünk az irodánkba ilyenkor, megnézhetjük újból az e-mail-jeinket. A teljesítményünktől függő hangvételű levelekre számítsunk a főnökeinktől. Ahogy közeleg aztán az éve vége, megkeresnek majd ismét más csapatok is szerződési ajánlattal (a szokásos teljesítendő feladattal együtt), ez leginkább a helyezésünktől függ. Ha nagyon sikeresek vagyunk egyre több, és ami fontos egyre JOBB csapatok is érdeklődni kezdenek utánunk. Ha úgy érezzük máshol egy jobb timmunkával és autóval még jobb eredményeket érhetnénk el, ne habozzunk és akár idény közben is váltsuk istállót. Ha letelik az évad mindenképp döntenünk kell, maradunk, ha a feljebbvalóink is elégedettek velünk, és meghosszabbítanák a szerződésünket vagy távozunk egy másik csapathoz. A csapatokról egyébként az e-mail-ek elolvasása közben informálódhatunk, a jobb oldalon láthatjuk a csapatmorált, a megbízhatóságot, azt hogy épp le vagy felszálló ágban vannak illetve az előző idényben elért helyezésüket. Rajtuk kívül aztán még állandó visszatérő levelezőpartnereink lesznek: a Eurosport, a rajongók, és néha egy-egy rivális sofőr. Nekik még visszaírni is tudunk az e-mail-jeikre, az előre legyártott különféle hangvételű válaszokból. Nos az eddig leírtak voltaképpen nem kötödtek szorosan magához a versenyekhez, mégis szerintem ez az új szisztéma megéri, hogy egy kicsit bővebben foglalkozzunk vele, mégpedig azért mert kurva jó.



V-RALLY 3



Egyébiránt az irodánkban találunk még más érdekes dolgokat is, mint a jegyzetfüzetünket, a csipogónkat és néhány vastagabb aktát, amibe a különböző eredményeink kerülnek feljegyzésre. Idővel aztán, ahogy egyre jobbak leszünk, nyomon követhetjük a saját személyiség fejlődésünket is. Két napig egyfolytában nyomtam a játékot, de egyszer sem sikerült olyan eredményt elérnem, hogy egy magasabb osztályban játszó csapat is elkezdett volna érdeklődni utánam, pedig volt hogy összesítésben a negyedik lettem, és a négyből három országot megnyertem. Elég kemény a követelmény!

A KOCSIK KEZELHETŐSÉGE, SÉRÜLÉSEK

Azt néhány verseny után is gyorsan leszögezhetjük, hogy a kocsik nagyon is különbözőképpen viselkednek, például a 206-os sokszor már a kezelhetetlenségig gyorsan gyorsul. Meg egyébként is jól észrevehetőek a különbségek a járgányok között, úgy mint gyorsulásban, fékezésben, tapadásban, útfekvésben és még jó néhány tulajdonságukban. A versenyek előtt a Setup és Driving menüpontban a szakemberek mindenféle technikai paraméteren állítgathatnak, ebben nagy segítségünkre lesz az Info menü, ahol az elkövetkező pályaszakaszokról olvashatnak el mindent. Mi egyszerű halandó emberek maradjunk az alapbeállításoknál szerintem. Ha elindult a verseny nyomjuk a gázt, mint a disznó, mert az analóg gombok analóg módon is működnek. Érdemes automata válton hagyni a beállításokat, mert ebben az esetben is tudunk manuálisan váltani a két jobb oldali blokkal, és ez a kevert dolog sokkal jobban bejön, mint ha csak vagy mi, vagy a gép kezelné a váltót, az éles kanyarokból például gyorsabban ki lehet jönni, ha manuális rögtön felváltunk. Egy idő után úgyis rááll a fülünk a kocsi hangjára, és akkor már érezni fogjuk, hogy mikor kell fel vagy leváltani. Abban az esetben is jó a manuális váltó, amikor megsérült az automata és magától nem váltana. Tapasztald ki a kocsidat, és utána kockáztass, kockáztass és kockáztass! Nagyon sokszor csak a vakszerencse segíti a kocsidat megtapadni az úton. Ha pedig elszálltál már senki sem ment meg egy jó nagy adag idővesztesegtől és a járgányod leamortizálódásától. Ha nagyon kirepülnél vagy beszorulnál valamilyen tereptárgy közé, gyorsan nyomd meg az L1-et, ez visszatesz az útra. A sérüléseket pedig a versenyek után tudod kijavítani, természetesen ez is időlimithez van kötve, minden javításra összesen 30perced van, ezt kell elosztani a különböző sérülések között. A sérülések mondjuk elég élethűen vannak lemodellezve, rendesen össze lehet törni kasznit. Volt hogy három keréken fejeztem be egy versenyt. Figyelem, amennyiben két kerekünket is elveszítenénk, már be is fejeztük a versenyt és az adott rally-t is. A kocsi koszolódik is, illetve a havas pályákon értelemszerűen havasodik. A sérülések aztán nagy kihatással vannak a menettulajdonságra is, ezért mindenkit óvnék a hatalmas bukásoktól, inkább lassítsunk időben. Sajnos a rally-n az időeredmények számítanak, tehát az utolsó pillanatig összpontosítsunk, mert akár egy szakasz alatt is elúszhat a hosszú versenyek alatt, összeszenvedet időeredményünk! A navigátorunkra nyugodtan rábízhatjuk magunkat. Időben figyelmeztet minket a kanyarokra vagy épp esetleges akadályokra.





A PÁLYÁK

Sajnos nem láttam mindet, a már fentebb leírt okok miatt, de azért így is sokhoz volt szerencsém. És amit láttam azokkal elégedett voltam. Nem mondom, hogy nem lehet ennél a szebbet csinálni Playstation 2-re, de ezt legalább kompenzálja a rengeteg és nagy tereptárgy és helyszínek változatossága. Már a V-Rally 2 is egy nagyszerűen kialakított pályarendszerrel megáldott játék volt, ezt most még tökéletesítették a készítők. Szépek a pályák, színesek, élesek, sok-sok ötlet van belezsúfolva a játékba, ezért számos szemet gyönyörködtető pillanatban lesz részünk. Afrikában például olyan helyszínen is keresztül vághatunk, ahol láthatóan nemrég még tűz pusztította a tájat. Volt, hogy azért buktam, mert az út mellett található farmon vágtázó lovak kidolgozottságával voltam elfoglalva. Ujdonság a különféle vadállatok átnyargalása előttünk vagy utánunk. Azért vannak negatívumok is. Az út kanyargóssága és dimbes-dombossága miatt sokszor nem látni mi is következik voltaképpen, ugyanez igaz a ködös Albion-ra is, ahol meg épp a köd nehezíti meg túlságosan is a vezetést. Néhány helyen pedig még azt is látni, ahogy a horizont felépül. A kocsi is mintha bizonyos helyeken az út felett lebegne. Ilyenkor az volt az érzésem, hogy a VR2-es grafikai mozgatórutint használták fel ehhez a játékhoz is. Találhatunk még sprite nézőket, és a fák lombja is két lapból van elkészítve. Ennek ellenére a grafika egy nagyon erős jó, majdnem kiváló. A motorhangok mondjuk nem tetszettek.

A NEGATÍVUMOK

A szokásos V-Rally hibák. A kocsinak irreálisan nincs súlya. Sokszor a kis bukkanók is hatalmasat dobnak rajtuk, és csak szállunk, mint a győzelmi zászló. Össze-vissza kacsáznak az úton. És még hasonló idegesítő dolgok, mint a beragadás. Ilyenkor nincs mit tenni, az élére kell állítani a gépet, és mint az amerikai fociban egy jó nagyot belerúgni, hogy levezetődjön a feszültség, ezt én is megtettem többször a tesztelés alatt. Ami ezt helyettesíteni tudná, az az elgázolható nézők, de ilyenek sajnos nincsenek a programban. Van viszont sok ötlet, és tartalom, ami egyelőre a Playstation 2-es rally játékok képzeletbeli dobogójának tetejére emeli a V-Rally 3-at.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

V-RALLY 3

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ KERRIER MÓD, ÖTLETES, TARTALMAS
× V-RALLY HIBÁK

8.5 pont

A játékgyártóknak gondolniuk kell a gyerekekre is. Sőt, míg egy felnőtt jól meggondolja, mire is költi a pénzét, addig egy gyerek nyaggatásának a legtöbb szülő nehezen tud ellenállni, és inkább megveszi csemetéjének a hiszti tárgyát. Ez kitűnik a reklámokból is, mivel nem az van bennük, hogy a kedves anyuka-apuka, vegye má' meg a kis Julcsának a műanyag szőke Ba**** babát (hagy hasonlítson hozzá nagykorára agytérfogatban is, de ezt most hagyjuk, hiszen örül neki), hanem a gyerekeket célozzák meg a marketing managereik. Visszakanyarodva a játékgyártókhoz, egy FFX-el nem hinném, hogy eljátszogat a 6 éves Mollyka, de ha azt mondják neki, hogy itt egy játék amiben egy kedves egyszarvút és varázsló barátját kell irányítgatni az események sűrűjében, arra tuti ráharap az összes megmaradt tejfogával. Anyu pedig sóhajt egyet, és leveszi a polcról a nem is drága Pryzm-et, és most már csak a nagyobbik testvért kell meggyőzniük arról, hogy a kisebbet is engedje a géphez pár óra erejéig. Ha a bevezetőből nem derült volna ki, akkor kérem az ismertető olvasásakor figyelembe venni azt, hogy a fehér, szarvas lovacska története nem a GTA3 halmazába tartozik, sőt, még csak részhalmazt sem képez azzal.



A történet szerint egyszer volt, hol nem volt, volt egy világ, ahol a trollok, elfek, gnómok és nimfák boldogan éltek külön kis világaikban. De egyszer csak minden figyelmeztetés nélkül valamiféle pestis tört rájuk, gyönyörű világukat megfertőzve, őket pedig undormány szörnyeteggé változtatva. A túlélők Tu-Lumra, az egyszarvúak földjére menekültek, viszont hamar elterjedt az a pletyka, hogy maguk a szarvas lovak felelősek a járványért, hisz az ő világuk hogy, hogynem érintetlen maradt. Ekkor Anreena – az egyszarvú látnok – látomásában megjövendölt egy szárnyas unikornist, ki megtisztítja a világokat a kórságtól, és meggyógyítja a megfertőzött lényeket is. Ez meggyőzte a bizalmatlanokat is, és örömmel fogadták az évekkel később eljövendő Pryzmet, kiben Luminatia megmentőjét látták, és aki egyesítve erejét Karrock-kal a troll mágussal, megkezdte hosszú útját.



Az induló menü is kedvesen egyszerű, nincs túlbonyolítva. Egyetlen érdekességnek az Extras alatt megtekinthető koncepció grafikákat tartom csupán. Új játék indításánál meg kell adni egy nevet, amire a játék automata mentéseket kreál minden egyes pálya sikeres teljesítésekor. Ez tényleg egy fiataloknak szóló game, akiket nem akarnak még a save procedúrával sem leterhelni okos módon. Természetesen nem ugrunk bele rögvest a kalandokba, hanem egy kis gyakorlással ismerhetjük meg antennás lovunk és a rajta helyet foglaló idősebb mágus irányítását és lehetőségeit. Ezek nagyon egyszerűek, átmenni a körökön, az L2-vel beturbózni a pacit és így szétütni a gömböket, az X-szel átugrálni a karikákon, majd dupla ugrás (ez védelmi funkció is). Majd a jobb joystickkel a mágus botját machinálva támadni, a bot mágiájának színével felfedezni egy elrejtett gömböt (remeg a joy is ha irányban van), az R2-vel befogni a célokat a Négyzet által kreálható erősebb, távolsági varázslat számára (lenyomva tartva erősebb), és végül a Háromszöggel begyakorolni egyszarvúnk sorozatlövő varázsképességét. Végül elpusztítva az összes gömböt, már megyünk is a térkép képernyőre. Itt, kedves gyerekek, a négy megfertőzött világ pályáin mehetünk végig sorban, illetve bármikor ide visszajöve új irányba is mehetünk. A négy világ a Troll hegyvidék, Elf erdőségek, a Gnómok dombjai és a Nimfák mocsárvidéke.

Hogy milyen is maga a játék? Fura világ, tele fura lényekkel. Ahhoz képest, hogy gyerekeknek készítették, hát elég nehéznek találtatott néhány helyen. A lényeg az, hogy a térképen (Jobb joy lenyomása) jelzett gonosz és fertőzött virágokat addig dádázzuk, míg el nem múlik róluk a gonoszság, ami által üde, friss zöld rétet hoznak létre maguk körül (minden startpozíciónál van ilyen mező amúgy). Ez nem csupán díszítés, hanem a páros pajzsa (kék szín) és mágikus ereje (lila szín) is itt tud feltöltődni teljesen, valamint az itt tartózkodó lények sem változnak vissza csúf, ronda, ártalmas szörnyeteggé. Ezek a szörnyek a zöld mezőn kívül is meggyógyíthatóak, ha kitartóan támadjuk őket, viszont gyógyult állapotuk csupán időleges, és visszaváltozva újfent minket tekintenek az első számú közellenségnek. A virágokat sorrendben illik felszabadítani, mivel általában nem is mehetünk arra, amerre akarunk, mert a virágok szúrós és vastag gyökerei megakadályoznak minket ebben. A következő célt a mozgó virág alak jelenti a térképen. Ez ideáig egyszerű is lenne, viszont a virágok többsége magához láncolt egy vagy több szörnyet is, valamiféle vörös sugarakkal, s ilyen esetben először eme lényt kell megtisztítanunk, s csak ezután vethetjük rá magunkat a zöldségre! Nos, a Pryzm erről szól és kész. Nincsenek benne fejtörők, gyűjtögetni való dolgok és bonyolult karakterfejlődési rendszerek, csak menni kell és gyógyítani a világokat. Dolgunk megnehezítésére a szörnyek változatos hordája (24 féle elvileg) vállalkozik – gondolom nem tudják, hogy gyógyítani jöttünk. Ezen szörnyetegek mindenféle módon kárt tudnak tenni a főhősökben, például van egy kedves és gyors mutáns gyerek, ki belénk kapaszkodik, és "hamnyamnyam" hangot hallatva addig rágja a lovacskát, míg a mágus egy bot legyintéssel le nem robbantja onnan.



CSAK GYEREKEKNEK!

A gonosz virágok bombáznak minket valamiféle vegyi lövedékkel, aminek felhője még sokáig ott marad a becsapódás helyén. Természetesen minden világ más szörnyekkel rendelkezik! A Trolloknál a már említett nyamnyam, és egy nagyobb, hatalmas léptekkel közlekedő ütlegelő dolog fogad minket, kik kisgyerekké és szakállas pacákká gyógyulnak vissza. Később lesz egy zöld varázslatot dobáló, pajzsos lény is többek között, de a pajzsa szerencsére csak a mágus botja ellen nyújt védelmet. A Gnómoknál egy szekeres katapultból kis undokságokat dobáló, és egy dinoszaurusz szerűségen lovagló kreatúra amit megemlítek. A Nimfáknál vízből kiugráló dolgok és egy nagy madárlény, míg Elf erdőben két méteres, lándzsás betegek törnek ránk az első pályákon.

Mivel a játék oly egyszerű, így nem látom értelmét annak, hogy bármi miatt leszóljam. Profi szemmel persze vannak hibái (finoman szólva), de ezt egy gyerek úgysem veszi észre. A pályák sajnos eléggé hasonlítanak egymásra, és a virágok legyőzésén lívül más feladat nem nagyon akad a mini boss-okon kívül. Az egyszarvú irányítása jó, csak azt nehezményeztem, hogy tolatni nem tanították meg kis egyszarvú korában a szülei, és ez gyakran gondot okoz. Életvesztés és game over nincs, a grafika végső soron szép és hangulatos, így akinek van gyereke vagy elég infantilis, az nézze meg nyugodtan. De előrebocsátom, hogy sokat ne várjon tőle.

Dzson





PRYZM, CHAPTER ONE: THE DARK UNICORN

TDK MEDIACTIVE

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (114KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KEDVES JÁTÉK
× TÚL EGYSZERŰ JÁTÉKMENET ÉS MEGVALÓSÍTÁS (BUDGET KATEGÓRIA)

6 pont


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
Nintendo
GAMING 24:7
Valódi játékos vagy?
Kemény játékok. Elterelés nélkül.
GAME BOY ADVANCE

Szamurájok. Ha japánban lettem volna a kor idején, akkor szamuráj lettem volna. **(Ja. Vagy egy feje tetején kopasz, hajlott hátú batyucipelő szolga. Esetleg. Martin)** Persze lehet, hogy nem, mert ha földtúró családba születek, akkor maximum az lehetett volna a legnagyobb dicsőség számomra, hogy egy díszes ruházatú kardos ember rám veti a tekintetét. Viszont ezt meg nem láthattam volna meg, mivel megjelenésekor a földet kellett volna bámulnom tiszteletem jeléül. Igen, talán durva világ lehetett a mai lojalitással és emberi jogokkal kimosott agyunkkal szemlélve, de még mindig Japánt tartom a legnagyobb fennmaradt kultúrának és nemzetnek. Szerencse, hogy ellene állt az Amerikát parazita módjára benépesítő és tönkretevő Spanyol, Angol és egyéb söpredék telepeseknek. Dühítő, ha belegondolok, mi lett az Inka és különféle indián nemzetségeknek a sorsa. Hiába, Amerika számomra csak olyan, mint Hollywood, egy díszlet falakkal és hamis értékrendekkel felépített kultúra, de ha a falak mögé néz az ember, ott a nagy semmi, és a dicső kultúrák csontvázai (az Azték emberáldozati szertartásokról most ne beszéljünk). De tudjátok, elvileg a III. világháborút Európa fogja megvívni az USA-val (a MOH 5-ben majd





újrajátszhatjuk), már ha jut idő rá, mert ugye a Maja naptár és ezzel együtt szép világunk véget ér 2012 Decemberében (egyesek szerint). Nem baj, arra tuti lesz ideje minden érdeklődőnek, hogy a szamuráj útját végigjátssza.

Hm, mivel nyilvánvalóan itt az út (way) a Do japán fogalomnak felel meg, így el kell mondanom, hogy ez nem olyan út, mint amin jár az ember, hanem sokkal inkább egyfajta módszer, ami szerint egy bizonyos cél elérhető. Aki foglalkozott Zen buddhizmussal vagy valami Japán küzdősporttal, az szerintem ugyanerre a következtetésre jut. De ha hülyeséget írtam, már készülök is a Seppuku-ra (arghh). De nem, akkor nektek nem lesz teszt, Martin pedig elveszi tőlem a dicsőséges Mirrmurr kapitány nevet (vagy mit), amit a Pikmin kapcsán adományozott nekem. **(Olimar, te átok! Martin)**

"LEVAJAZOTT SZAMURÁJ", VAGY "A SZAMURÁJ VAJA".



RONIN

Az igényes intróból nem derült ki sok számomra, de később világossá vált, hogy egy Ronint kell a Rokkotsu hágó történései közt megfelelően lavírozni. Eldönteni, kinek az oldalára is állunk a végső összecsapásban, amit a kormányzó ellen szervez az egyik klán. A ronin ugyebár a gazdátlan szamurájok gyűjtőneve, akik végül is azt csinálnak, amit akarnak. Általában beálltak másik urat szolgálni, de volt, hogy csak spontán rabolgattak meg ilyesmi, persze nem ez volt a jellemző. Főhősünknek nem adok nevet, mivel ezt mindenki megteheti új játék kezdésnél, és most hiába írok valamit, ha Jozsi san vagy Pistike san indul el a nagy kalandra. A tényleg kellemes intró után a hagyományos menüket kapjuk, amik közül kezdőknek mindenképpen a tutorial a kötelező. Itt egy aranyos tanárnő magyarázza el nekünk mozdulataink lényegét, hogyan tudunk beszélni, mászkálni, kardunkat a hüvelyből ki és be mozgatni (bocs lányok, ez egy ilyen fiús játék, nem gondoltam semmi olyanra), és a harcot is itt sajátíthatjuk el, amihez kapunk egy pótolható ellenfelet is. Szamurájunkkal képesek vagyunk tárgyakat is felvenni a földről, és fegyverként azokat eldobálni, de gondolom ez csak akkor érdekes, ha egyetlen kardunk teljesen leamortizálódott (lásd később), ami nálam soha nem fordult még elő. A csatározásokban ügyetlenségünk miatt csökkenő életerőnk visszaállítására ez a program sem kínál fel valami eredeti ötletet, hanem a jól bejáratott evést választja (lehet harc közben is). Nem tudom, hogy ez valami hagyománnyá fejlődött-e ki, vagy egyszerűen a játékgyártók ennyire ötlettelenek ennek megoldására, de majdnem minden adventure gaméban zabáltatni kell szerencsétlen karakterünket. Vagy analógiát kreáltak az éhség és a gyengeség között? Ha én videojáték ember lennék, tuti lázadnék azon, hogy már a fülemen jön ki a fehérrépa meg a gomba. Na, a gombából legalább van mérgező is a WotS-ban, mint üde színfolt az etetős ötletek szürke palettáján. Ha nem maradt túl sok életerőnk egy nagyobb ütközet után, lehetőleg ne gombázzunk, mert liposzómásak meg peronoszpórásak is lehetünk hirtelen, ami mínusz 50-150 életpontot is jelenthet. Az összes lehetséges mozgás nem hiszem, hogy leírom, nézegesse meg mindenki szépen az Options-ben, vagy akár játék közben is a kard képernyőn. Ezt a lehetőséget nagyszerűnek tartom, nem kell visszamászni a főmenübe vagy a kézikönyvet lapozgatni, ha valamit elfelejtettünk.

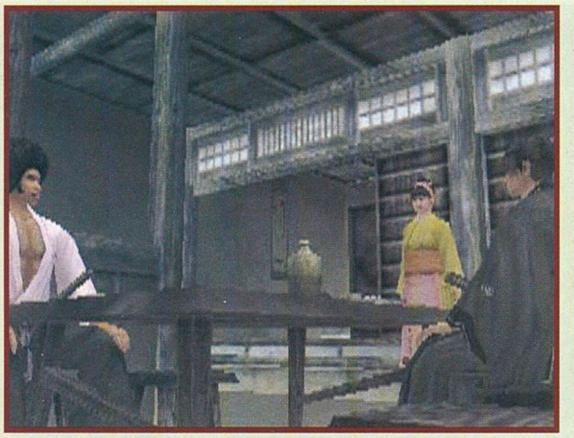
KARD

Mivel a kard a szamuráj testének szinte a része, így annak kezelésére teljesen külön mozgások és kombók vannak, így a harc nem csak valami idétlen csapkodásból áll szerencsére. Sajnos nem találtam meg azt, hogy lehet-e a kard kirántásának mozdulatával azonnali csapást mérni az ellenfélre, pedig ennek sokáig külön iskolája is volt (vagy van ma is) Japánban. Természetesen egy igazi szamuráj nem csak egy nagy kardot hurcolt magával állandóan, hanem többfélét is, de inkább ennek ismertetését most kihagyom. Kardunk alaptulajdonsága a tartóssága (durability), ami játék közben szürke szakaszok formájában jelenik meg az életerő csík felett. Ha majd csapdossuk az ellent, észrevehetjük azt a kis piros csíkot bennük, ami a pengét ért igénybevételt hivatott jelezni. Ha túlér az aktuális szürke hosszon, egy szakasz oda. A szakaszok végeztével kardunkat is dobhatjuk el. Szerencsére nem kell mindig új kard után kajtatni, bár a leölt ellenfelektől gyakran igen izmos szerszámok is zsákmányolhatók. Kovács barátunk egy kis pénz fejében feljavít bármilyen kardot, bár a limit 5 szakasz sajnos maximum. Itt a másik három érték is tuningolható (hatnak egymásra, figyeljünk), amik pedig a védekezési (def), támadási (atk) és kardunk azon ezoterikus tulajdonsága, amivel életerőnkhöz hozzájárul (life). Ezt úgy kell érteni, hogy ha az életünk maximum 1000 lehet, és felveszünk (csináltatunk) egy life+50-es kardot, akkor a mi értékünk 1050 lesz. Vigyázni, van ám negatív kard is, amit gondolom olyan liposzómás gombához dörzsölgetett az előző tulaj. Szóval, ha problémánk van a kardunkkal (nem elég kemény, kevés az életereje), akkor Dr. T. Emese helyett a kovácsot keressük fel.

LEHETŐSÉGEK

A kardozáson kívül támadási lehetőségünk nincs, leszámítva a már említett dobálózást, viszont kárpótol minket a harc tényleg bőséges lehetőségeinek tárháza. Mint az köztudott, a küzdelemben nagyon fontos a jó egyensúly, amit ha elveszít az ellenfél, szinte bármit megtehetünk vele. Igaz, ez a fajta budo inkább a Jiujitsu és más "dobálós" stílusok sajátja, de minden harcművészetben találunk ennek kiaknázására elemeket. A Rokkotsu vidéken háromféleképpen lehet ezt a technikát alkalmazni, lökés, kitérés és rúgás formájában. A lökés (dodge) akkor alkalmazandó, ha az ellenfél gyenge kardcsapással támadott, ezzel hátralökjük, s miénk a terep egy kis kaszabolásra. A kitérés az erős csapásoknál használatos, amikor is az ellenfelet a saját lendülete viszi tovább, míg a rugdosás kb. olyan, mint a lökés, csak ezt a földön fekve is kivitelezhetjük a gonosz bácsik térdének irányába. Persze lehet kombinálni ám tovább is, például ha minket dodgéztak vagy parryztak meg, akkor abból hogy kell kijönni és visszatámadni, stb, stb. Földre kerülni dicséretes módon úgy is lehet, hogy az ember hátrálva elesik egy hullában! Mindenesetre a harci rendszert élethűbbnek találom, mint egy DOA vagy Tekken szintű arcade csapkodást. Egyetlen és borzalmasan nagy hibája van csak, mégpedig az, hogy a







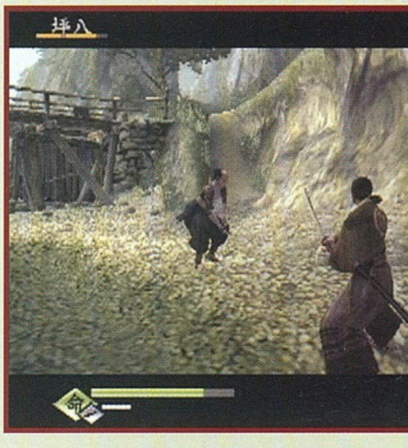
karddal lehet pattogtatni az embereket a levegőben. Ezt igazán el lehetne már felejteni! Miért nem tudnak rendesen tömeget meg ilyesmit számolni, mint egy jobb szimulátornál? Ki látott már olyat, hogy a levegőbe felütött / dobott / rúgott / kardozott embert még dekázgatom egy darabig, mielőtt leesne? Talán a holdon van ilyen effekt, de egyelőre itt az 1G a mérvadó, mint általános gravitációs erő. A kard mozgásokat a kard kiválasztásánál nézhetjük meg (see moves), és mindegyik alatt ott az adott mozdulat sebzése is. Különböző kardoknak különböző lehetőségeik is vannak, ahogy én tapasztaltam, bár az eltérés néha elég kicsi. Gondolom feltűnik majd a sok kérdőjel, nos, ide új mozgások tanulhatóak meg, főként gyakori harcolgatással. Este például a semleges helyszíneken mindig van egy kis bandaháború, ahova nyugodtan beszállhatunk.

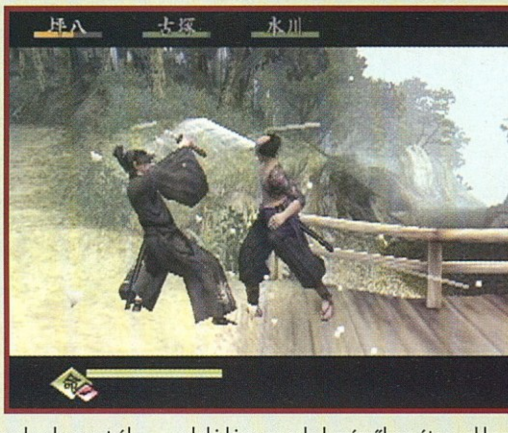
RÖVID!

Hogy ez milyen játék? Nem, nem beat em up, hanem inkább valamiféle adventúrás, ahol cselekedeteink szerint alakulnak az események. Összesen hat féle befejezés lehet, de sajnos a játék olyan rövid, hogy bármelyik elérése másfél-két órát vesz csak igénybe! Komolyan mondom, ezt nem hittem el, mikor először végigvittem a kalandot, de így van. Most ez mire volt jó megint? A cégek a gyors pénz reményében felváltva csinálnak igénytelen és igényes, de rövid gamékat? Szerintem a Shadow of Memories lebegett a szemük előtt, mint követendő példa, vagy azt gondolták, hogy ha az tetszett a népnek, akkor ez ellen sem szólnak. Nem is szólnék, mint a nép képviselője, hogyha ezzel arányos lenne a játék ára is, kedves kapitalista elvtársaim. Mert így a játékos népfront becsapva érezheti magát, ami nem tesz jót a negyedik ötéves tervbe vett játékok megvásárlásának az önök cégétől. Rendben van, hogy vannak megnyerhető unlock dolgok, például új arcok és ruhák a játék kezdéséhez, meg egy Tekkenhez hasonló battle mód, de akkor is, nekem ez valahogy nem elég. Inkább akarok egy hosssszzzzúúúú gamét a szamurájjal, mint egy rövidet hatszor. Igaz, ez a hat élvezetes, csak hiányérzete van az embernek utána valahogy. A történet amúgy sem játszódik valami hatalmas terepen, a Rokotsu Pass összesen nyolc helyszínnek ad otthont. Kurou rezidencia, Ipponmatsu – itt él a kovács, Dojima is, Railroad a vasút, aminek térkép szerinti bal felső sarkában ki is tudunk lépni a játékból, viszont kardjaink nálunk maradnak, és új játéknál ezekkel kezdhetünk. Ezen kívül Akadama kastélya, az öntöde, a Station, a híd, ahol kezdünk, és végül a szentély.

MIT, HOGYAN?

Szóval, mit is kell csinálnunk textúrázott harcosunkkal? Különféle helyzetekre különféleképpen reagálni. Az ebben a hangulatos, hogy a történetet átélhetjük más szemszögekből is. Például ha valakit az egyik játékban gonosztevőnek ismertünk meg, egy másikban lehet, hogy az ő oldalán leszünk, vagy aki a barátunk volt, az máskor az ellenségünk lesz. A kor amibe belecsöppentünk, az nem a régi, klasszikus Japán, így ne lepődjünk meg az angol lányon, vagy éppen egy afro-amerikai szamuráj jelölten. A szituációk elég egyértelműek, viszont aki nem érteni angol, az nem is játszani kis szamurájos játék! Nyelvtudás nélkül ugyanis kb. annyira lesz élvezhető, mint egy jó könyv, amiben mi csak a képeket nézegetjük, de nem értünk belőle semmit. Mosolyogtató volt, mikor legelső játékban tapasztalatlanságom miatt (meg nem gyakoroltam a tutorial-lal), a vonatsínekre kerültem összekötözve. Erre jön egy ember, és megkérdezi hogy mit csinálok ott? Erre én "szerinted mit csinálok?", mire a fickó "Bocs, szép nap ez a vonatsínhez való kötözésre". Sajnos beszélgetni valakivel csak akkor lehet, ha ezt a lehetőséget jelzi a bal alsó sarokban megjelenő pecsét. Igaz, ezzel elkerülték azt, hogy ugyanazt a 4-5 típusválaszt halljuk valakitől, ha már nincsen számunkra érdemi mondanivalója, így valóban csak a történet szempontjából fontos részekre koncentrálhatunk. Bár egy kivétel mindenképpen van, a hídnál kezdéskor opcionálisan megismerhető kiscsaj nagyapja, akivel bármikor dumálhatunk, de ebben nincs sok köszönet.





ÉRTÉKELÉS

Grafikai részről először a bugokat és trehányságokat említeném meg. A legfeltűnőbb az, hogy a készítők komolyan vették a térkép szerinti tagolást, és a program egyszerre csak az aktuális blokkot kezeli! Ez sok töltést jelent egyrészt, másrészt pedig azt, hogy ha valaki kimegy a helyszínről az úton, akkor egyszer csak eltűnik a semmiben! Elég amatőr dolog, hogy nem tudták megoldani a folyamatos töltést, vagy legalább azt, hogy rövid átvezető szakaszokat gyártanak, ami alatt nem feltűnő az, hogy tekeri a korongot a gép mint állat. Annyi objektum nincs a képernyőn, hogy csak ennyi férjen a 32 + 4 mega ramba, és megint csak elgondolkozok azon, hogy ha én lennék a project manager, pár munkás mehetne a munkakönyvéért, ha ilyet akarnának megetetni velem. Pláne azért, hogy az emberek képesek elakadni és egy helyben forogni is párszor. Vagy én vagyok megint maximalista? A technikai hiányosságoktól eltekintve azonban a grafika nekem nagyon tetszett. A napsütötte tájon szívesen sétálnék egyet bármikor élőben is, csak ne jöjjenek felnyársalni készülő rosszfiúk. Élénk és kontrasztos zöld minden nappal, este már inkább a sárgás és barnás színek dominálnak, éjjel pedig eljő a homály. Fent a hegyi rezidencián köd fogad, de lent tisztán ellátni bármeddig. Fűrészesség az objektumok élénél nagyon kis mértékben tapasztalható, inkább csak a háttérben. Bár a táj kissé egyszerű, de ezt jól ellensúlyozza a szép kidolgozás és megfelelő elhelyezés. Az emberek és állatok (ebből csak macskát meg lovakat láttam, azokat is a game végén) pont beleillenek a környezetbe, nincs olyan zavaró elütés, mint teszem azt a Blood Omen 2 vagy a Godai esetében. Szép ruhák, érdekes frizurák (Donnál, az afronál mindenképpen), kardok, dombok, völgyek, utak, híd, fák, bokrok, kerítés, szögletes házak... Írnék még másról is a grafika kapcsán, de nincs abszolúte semmi extra, madár, kószáló akármi vagy életnek bármi jele az embereken kívül. Sőt, még az egyetlen érdekességként funkcionáló gőzös (a railroad-nál) kerekei és vezérműve sem forognak, ráadásul egy percenként jár, ami nem igazán jellemző a kor vasútforgalmára (vagy ez olyan körbe-körbe helyi vasút lenne?). Az animáció is csak a kardpárbajoknál mutat fel valamit, azon kívül semmi. Az AI (gépi mesterséges intelligencia ugye) viszont kissé robotzsarusan fordul, vagyis szögletesen. Szidhatok még? Jó, szóval egyszer zavaró volt nagyon, mikor harc közben a kamera bement egy házba és nem láttam semmit, vagy valamiért csak a hőst mutatta, az ellenfélnek meg találjam ki a mozdulatait. A kamerát ezen kívül elfogadhatónak ítéltem meg, nagyon ritkán ad okot bosszankodásra, és 100%-os kameramozgatást még gyakran a nagyok sem tudnak leprogramozni. Nos, végül is általánosan tekintve szép a játék, nekem tetszik, ezért jót fog kapni és kész.

Konklúzió: Az egyetlen nagy hiba a rövidsége. Ezen kívül jól irányítható, játszható, viszonylag érdekes a történet is (azért senki ne várjon egy SOM-ot), a kardozás animja és használhatósága (irányítás) majdnem hibátlan. Remélem lesz WotS 2 is, mert látok benne fantáziát és lehetőségeket az első rész kisebb-nagyobb hiányosságai ellenére is.

Dzson San





WAY OF THE SAMURAI

BAM! ENTERTAINMENT

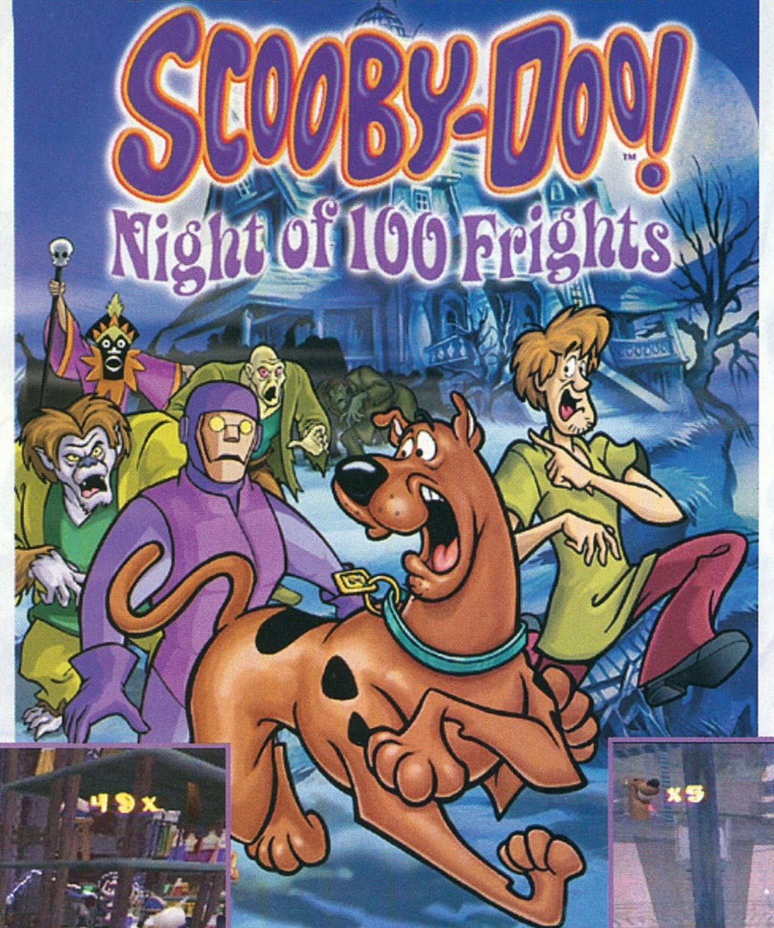
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (123KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELJÁTSZOGAT VELE AZ EMBER, NEM AKADOZIK
× JÁTSZOGATNA TOVÁBB IS (RÖVID).

7.5 pont

SCOOBY MOZISZTÁR LETT!



Scooby Doo bizony már nem mai gyerek, hisz a rajzfilm első részei valamikor a '60-as évek végén jelentek meg. Furcsa, hogy ezek alatt a hosszú évek alatt szinte semmi játék nem készült belőle (mintha C64-ről rémlene valami...), pedig a világ minden részén igen sikeres lett. Nálunk is tetszett a közönségnek, mikor én kicsi voltam akkor is sokat néztem, aztán mint sok mindenből ebből is kinőttem. A helyzet azonban most egy csapásra megváltozott, hisz nem csak, hogy Scooby feltűnik a PS2-őn, de hamarosan a mozivásznakat is meghódítja! Egyelőre csak egy kicsi előzetest csíptünk el belőle, de már ez is poénos volt. Képzeljétek Scooby teljes egészében CG animáció lesz, mindenki más élő szereplő! Szerintem izgalmasan hangzik! Szóval el leszünk kényeztetve Scooby Doo-val a következő időkben az biztos. A most elkészült SD: Night of 100 Frightes engem (stílszerűen fogalmazva) kísértetiesen emlékeztet a rajzfilmre, tulajdonképpen egyfajta hibridről van szó. A helyszínek ugyanis már a jövendő filmből vannak (legalábbis egy részük), míg a szereplők (kinézetüket tekintve) teljesen a rajzfilmből léptek ki, még a szinkron is ugyanaz, legalábbis úgy vettem észre. Mikor hazavittem a programot pár perc játék után úgy döntöttem, hogy egy újfajta tesztelési módot fogok alkalmazni. Azonnal egyértelművé vált a szememben, hogy ezt a játékot gyerekeknek szánták, mind a témája, mind a pályák alapján (3D-s platformjáték). Ezért mikor átjött hozzám 7 éves unokatestvérem a kezébe adtam a játékot. Mikor mondtam neki, hogy mi ez egyből fellelkesült és látnotok kellett volna milyen hihetetlen élvezettel nyomta játékot. Én csak mellette ültem és figyeltem a reakcióit és a hibákat, amik megölhetnek ilyen gyerekeknek készült stuffot – később persze magam is nekiálltam a dolognak. Mielőtt azonban ismertetném észrevételeimet essünk át egy általános ismertetésen. A sztori a szokásos Scooby-s hangulatú, azaz főhős kutyánkat és barátait egy hatalmas kastélyhoz hívják, hogy derítsenek fényt az ott zajló titokzatos eseményekre. Nyomozás lesz tehát a feladatunk. A stílusát az anyagnak éppen ezért kicsit nehezebb is meghatározni, hisz egy platformjátékról van szó, ám bőven megspékelve kalandelemekkel. Az említett nagy házat illetve környezetét kell bejárni és felfedezni. Az ajtókat/kapukat mind-mind kulcsok és egyéb tárgyak összeszedésével lehet kinyitni. Mire gondolok? Kulcsokat a lehető legváltozatosabb helyeken találunk, pályák végén vagy elrejtve a föld alatt. Szerencsére a játék elején szereznünk kell egy ásót, amivel a virágokat lapátolhatjuk ki a helyükről, így cuccokhoz (legtöbbesetben gyógyítások) juthatunk – de olykor kulcsok is lesznek elásva. Gyakran kell speciális tárgyakat, sőt tulajdonságokat is kell szerezni a továbbjutáshoz, ilyen lesz a dupla ugrás, vagy a pókhálószaggató sisak. A történet során gyűjtögetünk kell Scooby kedvenc kajáját, a scooby snack-et. Ezekkel szintén ajtókat lehet kinyitni, mindig meg van határozva, hogy hány snack kell az adott kapuhoz vagy ajtóhoz. A játék egyébként kicsit emlékeztetett a Mario 64-re, ahhoz hasonlít a leginkább. Amúgy szerintem ez a kalandosabb játékmenet talán kicsit komplex egy kisebb gyerek számára, főleg, hogy gyakran kell beszélgetnünk a közelben álló emberekkel. Egy kisebb gyerek nem szeret sokat dumálni egy játékban, hisz lehet, hogy még olvasni sem tud, nemhogy angolul! Szóval kevesebb beszélgetés kellene. Az ügyességi részek is néhol egyre keményebbek és erősebbek lesznek, voltak helyek, melyek engem is leizzasztottak, és persze kis barátom sem boldogult velük. Erre jobban oda figyelhettek volna. Ha egy játék a fiatal korosztálynak készül, akkor miért kell a későbbi pályák nehézségét teljesíthetetlenre állítani? Még szerencse, hogy életek nincsenek, így akárhányszor újra lehet próbálkozni az elhalálozásokkor. Csak sajnos nem ott, ahol meghaltunk, hanem a pálya elején, ami azért szemét megoldás. Vannak olyan ügyességi feladatok, melyek tényleg nem egyszerűek, például amikor egyik barátunkat kell a megfelelő kockára dobni. Ezek szerintem nem kellenek a játékba, mert feleslegesen megnehezítik azt. Hangsúlyozom, gyerekszemmel nehéz a progi (gyerekszemmel értékeltem, ez látszik az értékelőn is) egy átlag játékos 2 perc alatt végigviszi még a legnehezebb pályát is. Visszatérve a helyszínekre, a központ végig a ház marad, de elcsatangolhatunk egészen messzire is, egészen változatos, igazi Scooby-s hangulatú helyekre. Szerencsére helyzetünket mindig nyomon követhetjük a térkép segítségével. Sőt, találhatunk majd teleportokat is, így nagyban megkönnyíthetjük az utat a pályarészek között, melyek nem rövidek. Bizony lesz néhány kimondottan hosszú helyszín is. Ellenfeleinket a lehető legklasszikusabb módon lehet likvidálni, rá kell ugrani a fejükre. Bár nem mindegyik intézhető így el, erre figyeljetek. Bosszantó dolog, hogy nem tudtak egy megfelelő kamerakezelő rutint írni a játékhoz. A kamera összevissza vált, kiszámíthatatlan, sokszor bele lehet zavarodni a történésekbe. Miért nem lehet a kamerakezelésre figyelni? Miért van az, hogy majdnem minden második játéknak ez a hibája manapság? Pláne egy gyerekeknek készült stuffban. Súlyos hiba ez, egy ilyen stuffban ez dupla olyan rossz, mint egy másikban, pont a célközönség miatt, akik jobban belezavarodnak a kusza kamera mozgásba. A grafika kedves és aranyos, ahogy azt már mondtam a rajzfilm hű mása. Ez jó dolog. A kidolgozás, kb. középszinten van ennek ellenére azért nem rossz. Mint ahogy maga a játék sem az, ha a megfelelő korosztály játszik vele. A hangulat is rendben van, sikerült áthozni a rajzfilm hangulatát, nagyban köszönhető ez szerintem a grafikának. Unokatesóm nagyon jól elszórakozott a stuffal, alig lehetett hazavinni. Ha tehát ha így nézzük a dolgot, akkor a játéknak sikerült elérnie a célját! Kicsi Scooby rajongóknak nagyon ajánlható, hisz számukra a felhőtlen szórakozáshoz ennél a játéknál több nem kell, még akkor sem, ha tesztelői szemmel egy igencsak középszerű játékról is van szó! Szóval kisebbeknek érdemes beszerezni, de nem árt ha mellettük ülünk játék közben, mert bizonyos tárgyakat és ügyességi részeket csak mi kicsit tapasztaltabb játékosok fogunk csak tudni megcsinálni.

Veres Miki











SCOOBY DOO: NIGHTS OF 100 FRIGHTS

THQ

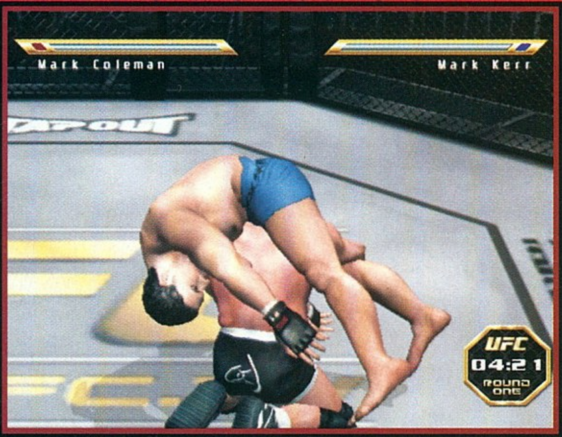
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (345KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS SZÓRAKOZÁS CSAK GYEREKEKNEK
× KICSIT NEHEZEBB A KELLETÉNÉL

6.5 pont

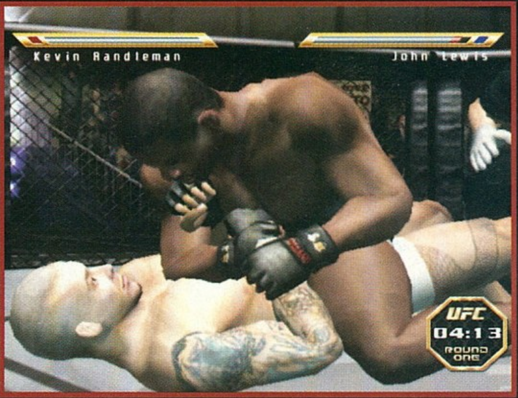
Az ember az ember marad mindig is. Egy félmajom földi lény és egy Orion övből származó génállomány genetikai keverése értelmet adott az állati brutalitásnak, és intelligenciával ruházta fel az addig csak fajfenntartásra és vadászterület védésre kialakult ösztönöket. Ebből adódóan az emberként két lábra álló új faj örömet talál ezekben, ha másként nem, mint nézőtéren tomboló ezerfejű, ordító és harcot látni kívánó szörny, vagy esetleg TV előtt gombokat nyomogató fiatal egyed. Félreértés ne essék, ezt nem azért írom, hogy milyen csúnya rossz dolog "erőszakos" játékokkal játszani, csupán megnyugtatni akarok mindenkit, aki mondjuk élvezettel ver péppé egy poligon embert, vagy lő le egy textúrázott nácit, hogy ez a Homo Sapiens normális működése, amíg megmarad a virtuális világban, és csupán szórakoztató jellege miatt végzi e tevékenységet. Hogy miért kellett ez a bevezető? Nos, az Ultimate Fighting Championship nem minden országban engedélyezett sport. A sportot akár idézőjelbe is rakhatnám, de amíg valamit szabályok szerint játszanak, addig hivatalosan ennek lehet nevezni. Nem, én nem nevezném az UFC-t brutálisnak a szó elítélő értelmében, inkább azt mondanám, hogy EZ a valódi küzdelem. Nincsenek fejvédők, hatalmas, kipárnázott kesztyűk vagy védőfelszerelések a herevédőn kívül, s a kezeket borító bandázs is inkább a harcos kezét hivatott védeni, mint az ellenfél testét. Aki nem látott még effele mérkőzést, annak az igényesen beeffektezett intróból rögvest minden világos lesz. Adva van egy nyolcszögletű, rácsfalú ring, és két félmeztelen ember, kik nem állnak be mindenféle küzdőállásokba, nem kerülgetik egymást, néha beszúrva egy ütést vagy rúgást, hanem teljes erővel csépelik egymást, esetleg földharcban próbálnak a másik fölé kerekedni. Ez az UFC, amit előszeretettel használnak ki a tradicionális stílusok képviselői is arra, hogy kipróbálják iskolájuk valódi harci értékeit. Remélhetőleg nem sokaknak vannak durva verekedésekről élményeitek, de én szinte éreztem a harcos fejét és testét érő ütéseket, majd az ellentámadás kemény csattanását a másik fején.



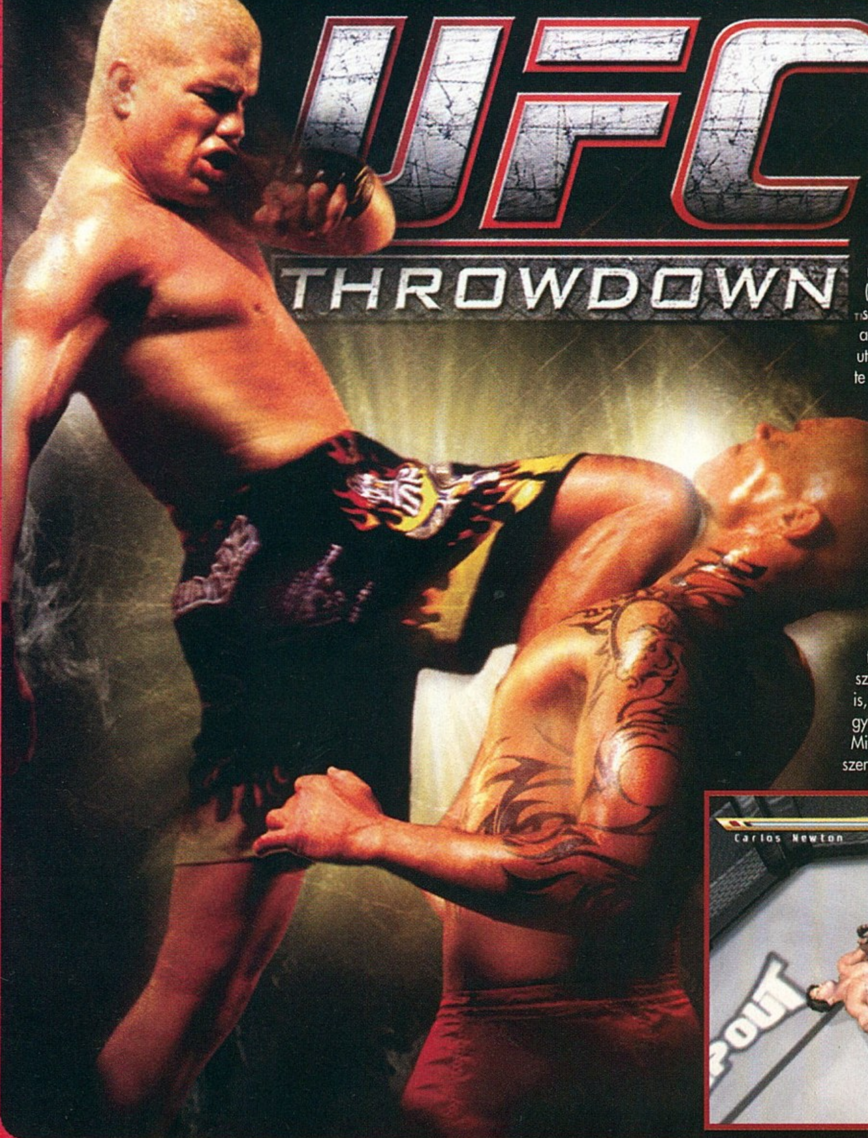


Felriadva nosztalgiázásomból elmondanám, hogy tudomásom szerint a program vagy két éve megjelent Dreamcaston is, és hozzáértők szerint a PS2 változat nem sokban szárnyalja túl, már ami a vizuális megjelenést illeti. Ennyit az előzményekről, most inkább erre a verzióra koncentrálok. A versenymódok mondhatni a szokásosak. Az Arcade alatt kezdve 28 versenyző küzdhet az övért, mint trófeáért (régen az ilyen viadalokat inkább női kegyekért vívták). Azért nem semmi arcok vannak az UFC harcosok között. A kép alatt az aktuális ember skillјei scrollozódnak, ami néha igaz is, mert engem egy "erős KO ütő" győzött meg erről, amit a földön fekve be is láttam. Az UFC Mode-nál két súlycsoportban mérkőzhetünk meg a többiekkel, illetve már bajnok emberünket is kiválaszthatjuk az "Open weight" nél. Ez az igazi torna, dicsőséges bevonulás az arénába (videó háttér előtt, a poligon ember sajnos picit elüt tőle), majd a ceremóniamester dumája, versenyzők bemutatása, amit a nézőtéren lengetett táblákon szereplő nevek látványa emel. Ez igen, ezt a hangulatot soha nem fogják visszaadni az arcade verekedős stuffok bevezetői. A Tournament esetében nyolc harcost választhatunk ki, kik csoportokra osztva küzdenek meg egymással a döntőbe jutásért. Az embereknél meg kell határoznunk, hogy a gép vagy humán játékos irányítja, de vigyázzunk, mert ha mindkét összecsapó ember, akkor szükségünk lesz barátunkra a másik kontroller mögött! Az exhibition maradt hátra már csak, ahol szájunk íze szerinti meccseket rendezhetünk akár két gépi játékos között is. a Training-ot sem kell magyaráznom ugye, és szerintem érdemes is igénybe venni, mielőtt beléptek a húsdarálóba tétmérkőzés szinten.

Legutoljára hagytam a Career módot, ugyanis itt teljesen saját harcost kreálhatunk, akit be is



EMBER KÜZDJ, ÉS BÍZVA BÍZZÁL!



nevezhetünk bármelyik módba is, a memória kártya ikont választva! Természetesen csak akkor, ha emberünk el is van mentve rá. Elsőnek a stílusát határozhatjuk meg, ami lehet pld. sumo, jiu-jitsu vagy akár pankrátor is, és tényleg külön mozgáskultúrája is van mindegyiknek. Elvileg a stílus nem meghatározó, vagyis a pankrátor később kick boxer mozgásokat is megtanulhat, de ezt nem próbáltam ki. Ezt után a bőrszín, ruha színei, súly, magasság, név, nick (Doctor Death), életkor, származás, és a scrollozódó erősségek beírása jöhet (letépi a kezed és felnyomja hátul). Ezek leokézása után egy új képernyő következik, amin szinte RPG módjára emberünk skillјei láthatóak, ellenálló képesség, erőnlét, ütés és rúgás, közelharc (földharc) és gyorsasági értékekkel. A skill pontokat természetesen növelhetjük, ha benevezünk a különféle "Skill challenge"-kre, ahol új mozgásokat is kaphatunk, bár maguk is pontokat kérnek nevezési díjként, szerencsére csak egyszer. Ha már képzettnek gondoljuk magunkat, akkor pedig öt ember legyőzésével bekerülhetünk a tornára is. Ez a tréningezhető skill rendszer igen nagyszerű találmány, használható is, és igazi sikerélményt ad a saját versenyző győzelme a többiek felett.

Mivel az eredeti UFC arénákat is zárt, egyszerű térben rendezik, ezért senki se várjon Tekken vagy VF4 szintű páratlan háttereket. Na meg azok arcade játékok, arcade mozgásokkal, amiknek nem túl sok közük van az eredetiekhez, maximum emlékeztetnek egy-egy stílus valamely jellegzetes elemére. Itt a lényeg a harcon van, és ezt maradéktalanul teljesíti is a játék. Galamblelkű egyéneknek mondjuk lehet, hogy lelki törést okoz valakinek a mellkasán ülve annak a fejét ütlegelni ököllel és könyökkel, vagy esetleg ebből a helyzetből egy jól kivitelezett kar- vagy lábfeszítést kiviteleznie, ők maradjanak meg inkább a Harvest Moonnál. Dicséretes, ahogy ezt a közelharcot megoldották, tényleg használható, és ügyes kontrákkal akár egy mozdulattal átfordíthatjuk ellenfelünket. A győzelem eléréséhez a fent látható kék csíkot kell nullára ütnünk, illetve az ellenfelet feladásra kényszeríteni a már említett feszítésekkel. Ez is nagyszerű, hiszen kilátástalan helyzetekből lehet nyerni ezzel, ha valaki ügyes.

A grafika a már említett okok miatt egyszerűen és röviden elemezhető. A testek kidolgozása jó, élethűnek mondható a poligon viszonyok között. Izmok, a bőr fényvisszaverése, az arcok mind lelkiismeretes munkát takarnak. Elvileg van állítható vér hatás is, de ebből valamiért nem sokat láttam... Az animációt sem lehet sokat szidni, érezni, ahogy a harcos testből üt, dinamikus, és a találat is reális a másik fején. Talán az előre hátra és oldal mozgásokon lehetett volna mit javítani, kissé olyan, mintha a fickók jégen csúszkálnának. Aki a verekedős gamékat a harc miatt szereti, véleményem szerint az UFC-ben nem fog csalódni!

Dzson, the Warrior



UFC THROWDOWN

CRAVE ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (108KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGAZI HARC
× A PS2 TUD JOBB GRAFIKÁT IS

7.5 pont



TEST DRIVE

EGY NÉV, AMI EGYRE INKÁBB NEM KÖTELEZ!

Visszaemlékezve a C64-es korszakra, úgy rémlik, hogy három nagy kedvencem volt az autós játékok között. Az egyik a Spyhunter volt, amiben egy kémet kellett alakítani, ennek nemrégiben készült el egy feldolgozása, amiről már korábban értekeztem is. A második a Street Rod nevű program volt, amiben fogadásokat lehetett kötni, valamint agyon fejleszthettük a járgányunkat, ami az akkori időben még nagyon nagy do-



log volt. A harmadik pedig az akkor világhírű Test Drive névvel ellátott csoda volt. Ez utóbbi most már biztosan nem lenne nagy szám, de akkor még megtestesítette a fiatalok legnagyobb álmát. Marha jó kasztnikkal lehetett száguldozni, miközben ügyelni kellett a néhol ránk támadó zsarukra, valamint a mindenhol jelenlévő szakadékokra, amik a hegyi szerpentinek mentén fenyegették testi épségünket. Egy koccanás is elég volt, már pókhálósodott is a szélvédő, ami egyet jelentett a Game Over felirattal. Szóval egy igazi klasszikusról van szó. A második rész is nagyon el lett találva, de a harmadik már hagyott némi kivetnivalót maga után. Azután egy darabig néma csend következett, majd három epizód jelent meg a Sony egyes gépére, de ezeknek egyike sem érte el azt a színvonalat, amit a kor, és a név megkövetelt tőle. A grafika középszerűvé vált, valamint a játszhatóság is rengeteget romlott. Számomra az egyetlen pozitívumot a jó zenék jelentették, amik olyan előadókat takartak, mint a Fear Factory, a Pitchshifter, és a hasonló, jó kis zúzós muzsikák. Ezek azonban kevésnek bizonyultak, és nem csak nálam. Ráadásul megjelent egy rivális is, ami nem volt más, mint a Need For Speed sorozat. Ez utóbbi folyamatosan feljebb tolta a mércét, míg a Test epizódok folyamatosan egyre lejjebb csúsztak a képzeletbeli létrán, így elveszítve a régi rajongókat. Egy darabig vissza is vonultak a fejlesztők, majd ismét hírt adtak magukról. Hangzatos állításokkal borzolták a régi fanatikusok kedélyeit, és azt mondogatták, visszaadják a régi hírnevét a kicsit elfelejtett sorozatnak. Én hittem nekik, és nagyon vártam a megjelenést. Faltam a folyamatosan elénk tálalt információkat, és még az sem törte meg lelkesedésemet, hogy az új részt is az a Pitbull Syndicate fejleszti, amelyik a PS fejezeteket is elkövette. Mondom, nem érdekelt… Én nem hiszek abban, hogy van, aki, vagy van, ami nem tud fejlődni. Azután jelentkezett a Martin, és közölte, hogy megkapom a számozás nélkül ellátott (sorban a hetedik) legújabb részt, de ne várjak semmi jót, mert szerinte pocsék az anyag. Megkaptam, hazavittem, beraktam, és remekül szórakoztam a klasszikus Pong játékkal, amit az Atari volt olyan kedves, hogy belehelyezett a töltésképernyőbe. Ezek után neki álltam a versenyeknek is, amik őszintén szólva kis csalódottságot okoztak bennem…

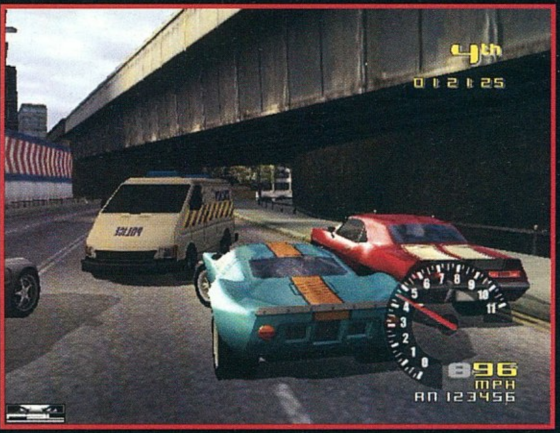
LEMEZ BEHELYEZ, START LENYOM…

A DVD-t berakva megkezdődik az ámokfutás. Rövidke töltögetés (annyira nem is rövid…) után elénk tárul a menü, amiben egészen sok lehetőség található. Ez talán kicsit csalóka lehet, mert azért van egy kis árverés a dologban. A Quick Race módban szokás szerint mindenféle tét nélkül száguldozhatunk, először érdemes ide benézni. Kiválaszthatjuk a nekünk tetsző autót, valamint a legszimpatikusabb pályát, és már döngethetünk is. Az Underground pont tartogatja a történetes módot, amiben egy kalandort alakítunk, aki a híres utcai bajnokságokban akar részt venni. Ezt a versenyt nem felügyeli senki, mindent szabad, és a lényeg, hogy rendes, városi forgalomban zajlik. No, az mondjuk túlzás, hogy senki nem felügyel, mert ott vannak a rend éber őrei, akik immáron hetedszer is megkeserítik az életünket. Ránk tapadnak, folyamatosan üldöznek, és meg is bírságolnak gyorshajtásért, ha sikerül elkapniuk. A kenőpénz náluk sajnos nem válik be, így aztán a legjobb módszer, ha otthagyjuk őket a fenébe. Törődjön velük, akinek hét anyja van. Folyamatosan haladunk előre a pályákon, igazából semmi újdonság, csak a szokásos történetes lehetőség. Találhatunk egy olyan pontot is, hogy Single Race. Ez azért jópofa, mert ugyanazok a pályák vannak benne, mint a történetes módnál, csak külön vannak választva, és a következő nevek mögött találhatóak: Linear, Circuit, és Navigation Challenge. Szóval ezekre nem is pazarolnék több szót. Található azonban itt még két lehetőség, amik a legjobbak a játékban. Az egyik a Cop Chase, amiben mi ülhetünk a rendőrautók volánjához, és a feladatunk lesz elkapni minden versenyzőt, aki zavarja a békés kispolgárok nyugodt utazgatását a gyorshajtásával. Vijjoghatunk, leszoríthatunk, de nekik is mehetünk izomból, a lényeg, hogy álljanak meg. Ez elég jó része a programnak, de az én személyes kedvencem a Drag Race elnevezésű. Ez ugyanis teljesen olyan, mintha felújították volna a klasszikus Street Road alapjait. Gyorsulási versenyről van szó, és bár nem fejlesztgethetjük a járgányunkat, azért még így is elég nagy élvezet. A kétjátékos mód természetesen nem hiányozhat még a menüből. Itt mindent jót megtalálhatunk, és remekül szórakozhatunk egy ismerősünkkel. Ez a harmadik legjobb dolog a játékban…a többi saláta.



KORMÁNYRA FEL!!!

Maga a verseny nem okoz túl nagy meglepetéseket. Utcákon, és főutakon folyik a megmérettetés. Vannak "csekpointok", amik időt adnak, hogy ne vérezz el idő előtt (ha bizonyos idő alatt nem érsz be, buktad a menetet…), de értékes másodperceket szerezhetsz az ugratókkal is, amik lépten-nyomon eléd kerülnek. Rengeteg a vasárnapi vezető, ezek rossz szokásukhoz híven folyamatosan hátráltatnak téged is, és a társaidat is. Elétek vágnak, meglökdösnek, vagy csak rossz helyen vannak, rossz időben. Rajtuk kívül ott vannak a rendőrök is, de őket már említettem. Zavarnak, megállítanak, tolakodnak, lökdösődnek… Egyem a szívüket… A lényeg természetesen az, hogy első légy. Semmi küldetés, semmi fegyver, ez egy hétköznapi verseny. Az irányítás is hétköznapi, vagyis lehet analóg karral, és az iránynyilakkal is vezetni. Az X a gáz, a Négyzet a fék, és a többi, és a többi. Ami nem mindig megtalálható az ilyen autós stuffokban, az a duda, amit az L1 lenyomásával aktiválhatsz. Ezen kívül semmi érdekes, az opcióknál még állíthatod is kicsit a lehetőségeket. Szóval ennyi. Természetesen ez nem egy szimulátor (már nem az…), senki ne várjon egy Gran Turismo-t. Az autók egészen jók, van itt a Pontiac-tól kezdve minden, a Dodge, és a Chevrolet csodákon át. Akik imádják az ilyen böhöm járgányokat, azok nem fognak csalódni a felhozatalban, bár kicsit azért szegényes a választék. A helyszínek Londontól kezdve a San Francisco-i utcákig terjednek.



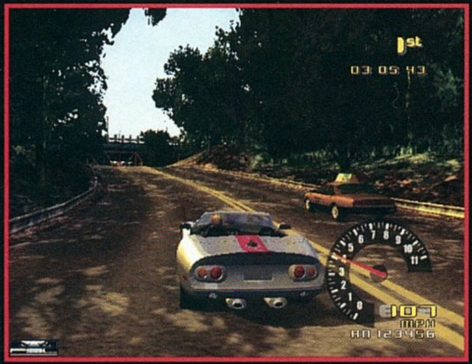
Azt ugyan nem tudom, hogy mennyire élethűen, mert még nem jártam egyik helyen sem, de azért fel lehet ismerni őket a jellegzetességekről. A környezet kicsit talán puritán, de ezt majd később inkább, amikor a játékot értékelem. Ja, hogy már tulajdonképpen az is jöhetne, mivel nem sok mindent lehet még elmondani a játékról. Hát akkor jöjjenek a program tulajdonságai.



A ROSSZABB JELLEMZŐK…

Mint említettem, ez nem egy szimulátor, és ez már az első pillanatokban is észrevehető. Kezdjük az irányíthatósággal. A játszhatóság, ahogy már azt az előző három részben is megszokhattuk, nem érdemel jobbat egy közepesnél. A járgányok kacsáznak ide-oda, és a valósághoz annyi közük sincs, mint Pumuklinak, ha betér a sárkány által elrabolt hercegnő cellájába, ahol ott partizik az összes hupikék törpével együtt, miközben Hókuszpók nyomatja a legnagyobb slágereket. A fizika annyira rossz, hogy az már botrányos. Mindentől belassulunk, pattogunk, és egyebek…szóval minden árt nekünk. Ha nekünk jön valaki bármelyik irányból, ugyanúgy kipördülünk, és lelassulunk, mintha mi me-







gyünk neki valakinek. Persze az ellenfeleink ilyenkor legtöbb esetben harsány kacajjal hajtanak tova. Király… Néha nagyon kinyílik a bicska, amikor ilyen helyzet áll elő. Főleg ha már a verseny végén tartunk, és egy idióta hibájából első helyezettből utolsók leszünk. Sajnos a grafika



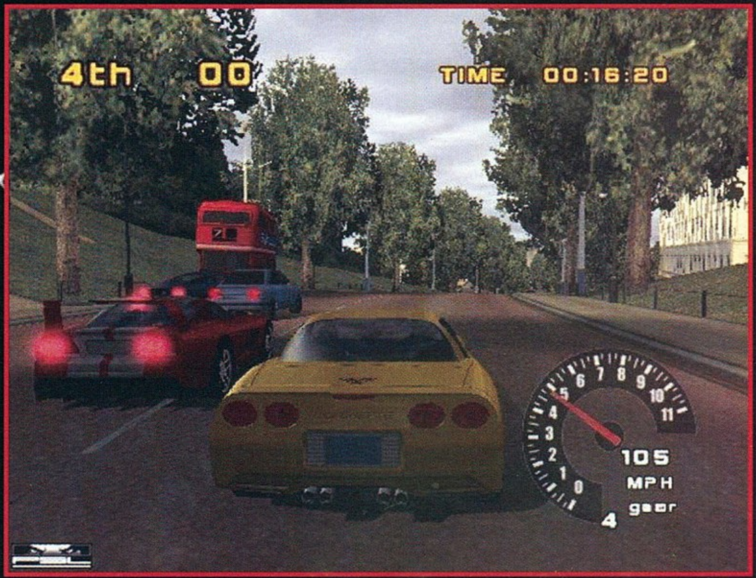


sem valami csúcs. Az még hagyján, hogy a környezet nem valami hű, de kidolgozott, a nagyobb baj, hogy az autók is ugyanolyan középszerűek. Az állítólag nagyon intelligens gyalogosok is csúnyák, és értelmi képességeik annyiból állnak, hogy ide-oda vetődnek, ha a közelükbe vagyunk. Jó-jó, nem azt vártam, hogy leállnak velünk dumcsizni, cigivel kínálnak, és kölcsönadják a nőjüket, de azért ez egy kicsit kevéske. Ha azonban ez még mindig nem lenne elég a jóhiszemű, pozitív életszemléletű olvasóknak, akkor elárulom, hogy ráadásként még a képfrissítés sem az igazi néha, akadozunk időnként, valamint egyszer-egyszer az orrunk előtt épül fel egy-egy ház. Ezt a GTA esetében el lehetett nézni, mert az tényleg kurta jó, de itt erről szó sem lehet. Az ismétléseknél lehet leginkább megfigyelni ezt a problémát, de ott aztán tényleg. Kellemetlen. Ezek a dolgok elégé lerontják a hangulatot, és a szavatosságot, is, és ezen még a pozitívumok sem tudnak változtatni, főleg, hogy azokból kevesebb van. Egy szó, mint száz…a Test Drive új részének ugyanúgy rengeteg a hibája, mint az előző háromnak. A rengeteg töltésről már nem is beszélek. Akármit csinálunk, a gép tölt…bár ennek van jó oldala is…

…ÉS A JOBBAK…

Nézzük csak… Rögtön a töltést említeném meg, amit az előbb negatívumként is felhoztam… Hogy mi lehet egy töltésképernyőben jó? Hát az, ha közben még játszani is lehet. Amikor ugyanis tölt a gép, bejön teljes képernyőre az Atari féle Pong eredeti verziója. Tudod…két pálcika a jobb, és baloldalon, valamint egy kocka, amit ide-oda kell ütögetni. Na, ez hatalmas. Addig játszol vele, amíg akarsz, mert ha be is töltődött a pálya, csak akkor kezdi el a gép, ha te lenyomod a Start gombot. Én volt, hogy órákig csak "teniszeztem", és nem foglalkoztam holmi idióta versenyekkel. Ez tényleg hatalmas ötlet volt, minden elismerésem a készítőknek. Emellett még használható a kétjátékos mód, valamint az említett gyorsulási rész, és a rendőrös üldözés. A többi engem sajnos nem nagyon kötött le. A hangok megfelelőek, a zenék pedig ismét jók lettek, bár azért azt nem értem, hogy mi a tramplit keres itt Alice Deejay. Hagyjanak ezzel a gagyi zenével engem lógva. A Salive nem rossz, bár a Spyhunter témájuk sokkal jobban tetszett (a legnagyobb bajom az énekessel van, aki kinézetre nagyon emlékeztet engem a Kid Rock nevű pojácára, aki egyszerre nagy rapper, és rocker, csak mert hülyeségeket beszél, és lenyúlja a Metallica riffjeit…). Szintén jó még a DMX, meg a Bubba Sparxxx is…ez utóbbira már korábban felfigyeltem, csak nem tudtam a nevüket. Bár nem vagyok oda a Rap műfajért, egészen hallgathatóak (én inkább a Wu, meg Dr. Dree féle nyalánkságokat csípem…). Szóval ismét sikerült pár jó zenét felrakni. Azonban ez így még kevés. A negatívumok előtérben vannak, és még mindig nem hajlandóak változtatni ezen a fejlesztők. Nagy kár, mert lassan senkit nem fog érdekelni a sorozat… Már ha így folytatják. Azért én még egy esélyt megadok nekik…hátha sikerül. Addig is várom inkább a Need For Speed legújabb fejezetét, ami végre az újgenerációs konzolokra fog elkészülni hamarosan. Nem igazán tudom ajánlani ezt a programot, még azoknak sem akik hívei a sorozatnak, mert tényleg középszerű…talán a Pong miatt érdekelne, de amiatt az egy kis játék miatt húzós lenne ennyi pénzt kiadni… Nem de? Hát ennyit mára… Mindenkinek jó nyaralást, élvezzétek a napsütést, ússzatok sokat. Lehet csajozni, pasizni, remek az idő hozzá…(főleg, hogy a lányok testét már lasan anélkül is szemügyre vehetjük, hogy levetkőztetnénk őket…a franc egye meg az összes felsőt, miniszoknyát, meg a tangákat…)… A viszont látásra!!!

BÖJTÖS GÁBOR











TEST DRIVE

INFOGRAMES

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (87KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PONG! GYORSULÁS! PONG!
× RENGETEG HIBA ÉS HIÁNYOSSÁG

6 pont



AKTUÁLIS MÉG...?

Egy programot sokféleképpen meg lehet vetetni a tisztelt vásárlóközönséggel. Az egyik az, hogy a játékot olyan profin készítik el, hogy az ember szeme kiugrik a grafikától, és / vagy nem tudja letenni napokig a stuffot, annyira élvezetes. Ezt az irányvonalat képviselik a Final Fantasy-k, a GT sorozat,



vagy éppen a MGS. A másik általánosan bejáratott út pedig az, hogy amolyan árukapcsolás szinten a játékot ráakasztják egy már sikeresnek bizonyult névhez, és ezzel húzatják a gamét a rajongók polcára, például egy Britney Szpírsz poszter alá, vagy jelen esetben Iron Mike elszánt fotója mellé. Sajnos most nem igazán jöttek be a számítások azt hiszem, hiszen a Pyramid Arenában megrendezett Tyson - Lennox Lewis meccsen az utóbbi angol megvédte a WBC és az IBF profi nehézsúlyú ökölvívó bajnoki címét. Szegény Tyson, pedig ott volt a nézőtéren Magic Johnson is, vagy említhetném a filmsztár Wesley Snipes-t, Morgan Freeman-t is, bár azt nem tudom, hogy ők kinek is drukkoltak.. Mike gyors sikerre törekedve nyomult pedig kezdettől fogva, de szigetországi ellenfele ügyesen védekezett és várt, ami be is jött neki, mert a bunyó felére az amerikai rendesen elfáradt. A nyolcadik menet elején egy legyintés, és Mike-ra már számolt is a bíró, mivel valamit talált a ring padlóján, amit a menet közepe táján még tüzetesebben megvizsgálhatott fekvő helyzetben. KO. Pályafutása 53. mérkőzésén verték meg negyedszer is, amit egyesek szerint meglepő módon ellenfele jobb teljesítményét elismerve kommentált a több sebből vérző bunyós. Ez van, bár ettől a hardcore Tyson vagy boksz rajongók még megveszik a név miatt ezt a játékot...

Az intro elég gyengusz lett, valami dinamikusabb film jobb lett volna bevezetőnek szerintem, és az ez után következő menü is elég spártai. O(h)ne player (nincs játékos, hehe), Two, Custom boxers, Game records és Options. Persze az One playeren belül találunk még három versenylehetőséget: Bronze title belt, Exhibition fight és Speed boxing címekkel. Ez utóbbi egyesek csalódására nem azt jelenti, hogy meszkalin alapú kis tablettákat nyeldesve kell harcosainkat irányítani, csupán egy sallangok nélküli azonnali meccset jelez. "Meccseljünk hát!" - gondoltam, és kiválasztottam Frans Botha-t, mint versenyzőt. Természetesen Tysonnal nem nyomulhatunk, ahhoz előbb unlockolni kell ha jól sejtem, vagyis több meccset is nyerni másokkal (Audley Harrison, Malik Scott). A bevonulás elég jóra sikerült, hátul látni a kivetítőn duplikálva is, kint pedig a kivilágított ring előtt a hadonászó tömeg sziluettje látszik. Sajnos a ringből már nem olyan impresszív a rajongótábor, mivel körülbelül három féle 3D emberből áll. Clone nézők, van ilyen. Szóval átmásztam a köteleken, a cicis néni körbevitte a menet számtábláját, és már jött is az ellen. Persze nagyrészt véletlenszerűen nyomogatva a gombokat, hamar kipróbálhattam azt is, hogy KO esetén mit kellene tennem ahhoz, hogy talpra kecmeregjek. Adva van egy egyenes szakasz, amin a csík annak függvényében megy egyre feljebb, hogy az alján kijelzett gombot milyen sikerrel nyomogatja az ember. "Ilyen a boksz" – énekelné egyik letűnt sztárunk, de azt még ő sem tudhatta, hogy kombókat milyen nyakatekert módon lehet előhozni a kesztyűkből. Az alul látható csillagokat kell figyelni, és ha elkezd pörögni valamelyik, akkor színtől függően lenyomhatjuk a megfelelő két vagy három gombos variációkat. További infóért mindenki nézegesse meg az irányítást szépen fakultatív programként (meccs közben Start, és see moves + combos). Ezeken kívül a kezelhetőség kapcsán talán azt említhetném meg, hogy az ütés gombokat lenyomva tartva olyan arcade-szerű mega ütést is bevihetünk a másiknak, tüzes kesztyűkkel. Persze annyira nem értek a bokszhoz, hogy eldöntsem a game szimulációs vagy játéktermi mivoltát, ez rátok lesz bízva.



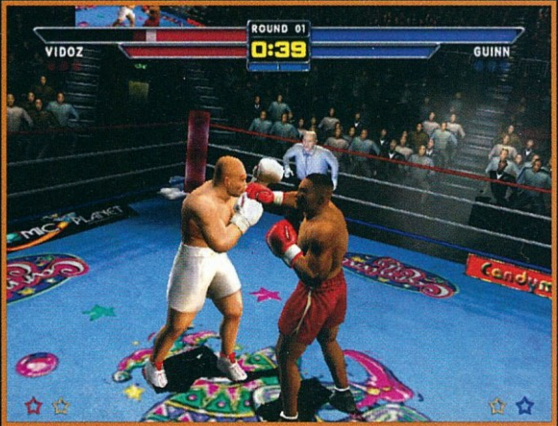
És most jöjjön a kedvencem, a saját bokszoló gyurmázása (Custom boxers)! Adva van négy előre gyártott ember is, de bármelyiket törölve (delete) egy alapformát kapunk, amivel azért jobban lehet dolgozni. Kezdetben a szokásos nevek és származási hely jön, majd az érdekes "reach", amivel emberünk támadási távolsága állítható a kéz hossza alapján, a bőrszín és az alapállás. De ezután következik az igazi móka, mivel a fejforma 21 jellemzőjének 10 állapotát felhasználva szinte bármilyen fickó képmását megalkothatjuk! Állkapocs nyújtás (bulldog és nyúlszájú), nyakizomzat és nyakvastagság, pofacsontok, szemrés és szemszín, fej (koponya) magasság, homlok, orr szélesség és nagyság, pofacsont kiállóság, áll, fülek, szemek ferdesége, a fej szélessége fent, középen és lent, orrcsont síkja, és a száj nagysága és szélessége. Wow! Ezzel minden ügyes ember megalkothatja nemzeti büszkeségünk, Koko képmását is, és bezavarhatja a ringbe mondjuk Botha ellen. De ez csak a fej volt! Ezután a test alakja jöhet, has, mellizmok, vállak, lábak , külön a vádli, kezek, külön a bicepsz (vagy tricepsz?) és az alkar változtatgatásával. Ezek után még beállítható az otthoni stadion, a bevonulási zene és stílus, valamint a kedvenc gúnyolódás az ellenfél felé (taunt). Aki hiányolta az arcszőrzetet és hajat, az most kedvére modifikálhat az Appearance alatt, ahol tetkók (nem túl sok), hajviselet és hossz, valamint egy "modifier"-rel a hullámosság-tüskésség, szakáll és bajusz, testszőrzet, cipők és gatya színei és hossza variálható tetszés szerint. Újdonszült emberünket ki is próbálhatjuk a címadó Tyson ellen azonmód, szóval a szórakozás garantált.

A program nekem egészében tetszett, bár az ilyen bokszjátékok elég kísértetiesen hasonlítanak egymásra. Ez sajnos nem a gép hibája, hanem a tisztelt programozók lustaságát dicséri. Az emberek kidolgozása jó, minden izom ott van a helyén, csak éppen statikus az egész, mivel a kóderek nem az izmokat kezelik.

Jó hasonlat erre az, hogy a computer animációs filmek is akkor kezdtek igazán jók lenni, mikor az animátorok rájöttek arra, hogy nem a külsőség a fontos, hanem bizony le kell modellezni a bőr alatt dolgozó izmok és inak mozgását az élethűség érdekében. Nos, ha a játékprogramok is eljutnak erre a szintre, és nem csak a motion capture alapot veszik figyelembe, akkor majd eljövend ama szuper sportjátékok ideje is vala. Ehhez egyelőre a piacon a PS2 rendelkezik a legnagyobb lebegőpontos számítási teljesítménnyel (sorry GC és X fanok, ez a realitás), viszont a PS2 tudása még mindig túl nagy falat a játékíróknak. Ez van, itt egy Ferrari, de nem tudják vezetni csak 80-as tempóban. Szóval a grafika az jó, az animáció viszont mintha kissé túl gyors lenne, amit az ütéseknél venni észre. Használhatták volna igazán a támogatott motion blur technikát vagy valamit, mert ettől a game picit kezelhetetlenné vált, mivel nem lehet rendesen lereagálni az ellenfél ütéseit. Aki boksz vagy Tájszon rajongó, az nézze meg, de aki a küzdelmet kedveli, annak inkább ott az UFC.

Dzson





MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

CODEMASTERS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (149KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MIKE BÁCSI A FŐSZEREPLŐ
× ÚJABB TUCATJÁTÉK

7 pont

MEGA 3 RACE

MR3

MEGA GÁZ!!!

Régen volt már, amikor megláttam az első sugármotort, aminek azután a rabja lettem. Édesapám ugyan óvott a sokszor balesetekkel végző versenyektől, nem tudta kiölni belőlem azt a szellemet, ami később a versenyzők közé emelt. Emlékszem a korai "oldies" versenyekre, amiken először indultam. A XX. Századi, közkedvelt autók, és motorok gyengécske végsebességére, és arra, hogy amikor apám meghalt, elindultam az első Megarace bajnokságon. Nem volt még elég pénzem, és akkor még ez a megmérettetés is az igényesebbek közé tartozott. Azután a globalizáció, és a Vállalat elérte a mélypontját. A rengeteg forradalom után indultak meg a renegát versenyek, amikbe megszámolhatatlan pénzt ölt pár fellázadó milliárdos. A Wipeout, és Extreme-G bajnokságok lassan felülkerekedtek a Megarace népszerűségén, és ezt már a második kupánál is látni lehetett. Jómagam az Extreme kupák ünnepelt sztárja lettem, és rengeteg fiatal rajongott értem. A csillogás magával ragadott, elkezdtem szárnyalni. Manapság ott tartok, hogy bármilyen versenyt rendeznek az Összevont Földrészen, engem is meghívnak rá, hogy emeljem a színvonalat. Így jártam a mostanság megrendezett, harmadik Megarace bajnoksággal. Mondjuk én nem akartam elvállalni, de az Ügynökség kötelezett rá, vagyis kénytelen voltam részt venni. Sajnos... Az említett verseny egyre rosszabb. Látszik, hogy a Vállalat a csőd szélén áll, és kevés a pénz. Pusztákon, kilakoltatott települések melletti síkságokon száguldoztunk, életnek nyomát sem lehetett látni. Se egy ház, se egy élő ember, vagy állat. Unalmas, és fárasztó körözések, amikről már azt hittem, hogy soha nem érnek véget. A járgányaink sem voltak a legjobbak, és a fegyverek is a letűnt idők emlékeit hozták vissza bennem. Én már nem élveztem az összejövetelt. Bár rengeteg régi ismerőssel mérhettem össze az erőmet, nem tudtam elengedni magam, és érezni a gyorsaságot. A Bajnoksági Rádió még inkább növelte bennem az ellenszenvet, mert olyan divatjamúlt zenéket sugárzott, amiket még a XX. Században hallgattak a fiatalok a diszkókban. Ennek a műfajnak sosem voltam híve, ezért aztán most sem ragadott meg egy apróbb téma sem. Sajnos eljárt az idő a Vállalat felett. A bajnokság véget ért, és bár megnyertem, nem éreztem dicsőséget. Ez van... Számomra az örök kedvenc az Extreme-G harmadik kupája lesz, amin valóban úgy érezhettem magam, mintha repülnék, mintha eggyé válnék a széllel. Az volt az igazi...ez már csak utánérzés. Szóval nem vagyok megelégedve... Hiába a sok pálya, és a rengeteg versenyző, ezektől még nem lesz jó egy verseny...ahhoz több kell. Az a hangulat kell hozzá, amit nem lehet megmagyarázni. A szél süvítése, a fák elmosódása, a dübörgés a fejemben, és még pár apróság. Ez nincs itt meg. Többet el sem jövök. Lance Boyle műsorvezetőt pedig vágják már ki végre, mert agybajt kapok a hülyeségétől!!!

BÖJTÖS GÁBOR





MEGARACE 3

CRYO

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (324KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TALÁN SEBESSÉG VAN BENNE...
× ...MÁST NEM TALÁLTAM, CSAK HIBÁT

3 pont

UTCAI MEGMÉRETTETÉS



DOWNFORCE

Ebben a hónapban rengeteg versenyzős program árasztotta el a szerkesztőségünket, jómagam már nem is látszom ki a Martintól kapott DVD halom alól. Ha ez így megy, lassan felcsapok hivatásosnak, mert a világ összes létező, és nem létező pályáját fújom már fejből..."séróból vágom" a jövőbeli, mostani, és a múltbéli versenyek összes apró mozzanatát. A "száguldás-dömping" egyik résztvevője a Downforce, ami legelőször heveny röhögő görcsöt váltott ki belőlem. No, nem azért, mert annyira rossz, hanem azért, mert úgy hallottam róla először, mint egy nagyon intelligens, remekül megírt sztorival rendelkező F1-es anyag. Na ne...gondoltam magamban, miközben megrándult a szám széle. Mint örök kétkedő, magamévá tettem a rendkívül intelligens történetet, ami arról szól, hogy a közeljövőben az F1 pilóták megunják a megszokott versenyzéseket, és kisebb ligákat hoznak létre. Megindul a nagyvárosokban a bajnokság, amiken hasonló tulajdonságú gépekkel mérik össze a tudásukat ezek a személyek. Ragyogó, briliáns, ilyen lenyűgöző sztorit még életemben nem hallottam, nem láttam, és nem olvastam. Szóval erről ennyit. Igazából nem zavar a dolog, mert egy jó versenyhez nem kell nagy mese, de legalább ne úgy hirdetnék a programot, mintha egy Leslie L. Lawrence könyvről lenne szó. A történeten túljutva nekiestem a játék indításával megjelenő menünek, ami elég sivár volt, majd rászántam magam egy kupára. Nem is rossz. Bár a grafika erős közepes, a sebesség nem rossz, valamint egész jó hangulata van a dolognak. Olyasmi a helyzet, mintha F1 futamon lennénk, csak egy városban elkerített részen, és nincsenek szabályok. Lehet lökdösődni, szemétkedni, amitől törnek az autók rendesen. Ez tetszik. Gép ellen is, de Ketten az igazi, ilyenkor beindul a jó öreg "szivatósdi", meg az anyázás. Király. Van normál, gyors verseny, bajnokság, idő elleni küzdelem, valamint a kétjátékos mód. A járgányok hasonlók, ezért nem kell sokat pepecselni a kiválasztásuknál. Mindegyik módban el lehet szórakozni, de mint azt említettem, szerintem a legjobb az egymás elleni, ahol törhetjük, zúzhatjuk a másik kasztniját, amolyan "ereszd el a hajad" módra. Szóval egész jó lett a játék, pedig a TITUS által legyártott tucat programoktól legtöbbször kiráz a hideg. Nem mondom, hogy ez egy igazi csemege, vagy hogy pótolhatatlan, és kötelező... Azonban elég szórakoztató, és hajlamos az ember egy darabig leülni elé, főleg ha átjön egy haver, aki igazán megérett már egy kis gyalázásra, amiért folyamatosan arcoskodik. Ilyenkor kezébe kell adni az irányítót, fel kell kapni a sisakokat, és mehet az élet-halál harc. Jó móka...

BÖJTÖS GÁBOR





DOWNFORCE

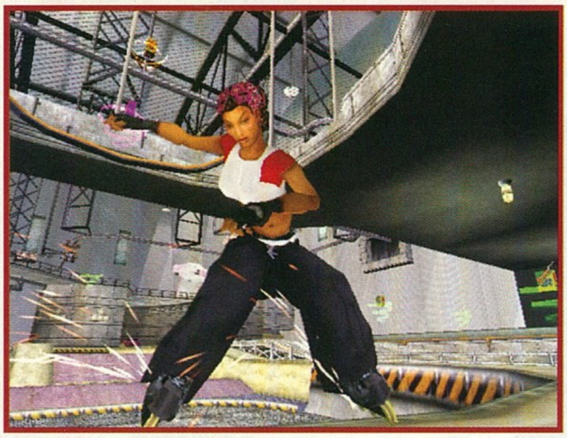
TITUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (81KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ KIS KARAMBOLOK, SEBESSÉG
× KICSIT KÖZÉPSZERŰ

6 pont





Bár nem érzem magamhoz túl közel a különböző extrémebb, vagy kevésbé extrémebb sportokat, azért azt el kell ismernem, hogy sokszor lenyűgöz az, amit egy-két figura csinál a deszkájával, kerékpárjával, vagy a korijával. Ezen kívül még az ilyen jellegű programokkal is jól el szoktam lenni, eddig talán az MTV Skateboarding jött be a legjobban, bár az MX 2002 is sokáig lekötött, és még a Sólymos Tónit is előveszem néha. Azt már korábban észrevehettük, hogy ez a műfaj kezd elég nagy üzlet lenni a szoftvergyártó cégek számára, valamint azt is, hogy azért általában elég igényes alkotásokat kapunk kézhez, többnyire még a legrosszabb stílusbeli program is közepesnek mondható. Ez nem egy rossz eredmény, és pozitívvá teszi az embert, ha egy új játék megjelenését várja. Ettől függetlenül én nem voltam túl pozitív az AI megjelenésével kapcsolatban, bár ez mondjuk nem a stuff hibája, hanem az enyém, ugyanis nem tudtam semmit róla. Kicsit utánanéztem az Interneten, ahol csak annyit találtam, hogy görkoris játék, valamint azt, hogy eredetileg a Chris Edwards nevű fazon fémjelezte volna. Azt, hogy a neve már miért nem szerepel a főcím felett, nem tudhatom, de azt viszont igen, hogy Martin azzal fogadott, amikor átadta a lemezt, hogy ez egy durva jó kis progi, és eredetileg ő akart írni róla. Na, gondoltam, akkor már lesz egy jó estém, és nem fogok unatkozni. Azonban amikor először belenéztem az AI szabadjátékába, nem voltam különösebben lenyűgözve. Azután elővettem még párszor az anyagot, és bár pozitív csalódás volt, hogy idővel tényleg nagyon megkapó a program, azért nem a hónap játékáról van szó, azt be kell, hogy valljam. Nem akarom már most lelőni a lényeget, ezért nézzünk mindent az elejétől…

MINTHA CSAK A TÓNIT LÁTNÁM…

Szóval, szokás szerint behelyezed a lemezt a gépedbe, és láthatsz egy poén kis videót a Z-AXIS cégtől. Gondolom, sokan ismerik a neten található filmecskét, amiben egy ürge szétveri az irodájában a számítógépét…ez is valami hasonló, mondjuk az előbbi kicsit életszerűbb, és viccesebb volt. Ez után láthatsz még egy filmet, ami a szokásos, nagyobb trükkökből, mutatványokból összevágott bemutató, valami jóféle zenével megspékelve. A menü is teljesen a hagyományokon alapul, úgy látszik, hogy ebben a műfajban nem szeretnek újítani, mert a S. Palmer féle snowboard-on kívül nem nagyon láttam még igazán ötletes megvalósítást. Lehet menni szabadjátékban, karrierben, idő ellen, és fellelhető még egy pályaszerkesztő is. Ez utóbbival olyan termet csinálhatsz magadnak, amilyet akarsz, ha gondolod, csak korlátokkal népesíted be, és akkor nem lesz majd más feladatod, mint hogy végig grindold az életedet. El lehet vele szórakozni, de igazán itt is a karriermód az, ami igazán számít. Kiválaszthatod a neked tetsző embert, és mehetsz pontokat gyűjtögetni. Később megnyithatsz újabb pályákat, valamint videókat, amik elég szórakoztatóak. A különböző helyszíneken még emberekkel is találkozhatsz, akik különböző feladatokkal látnak el. Természetesen az a lényeg, hogy teljesen megtisztítsd az adott pályát…mindent felszedj, és megoldj. Ha megvan, mehetsz tovább. Az irányítás a megszokott, egyedül a Kör az, ami egy kis újítást hoz, ugyanis ezzel körbelengheted a póznákat, valamint ennek a lenyomásával kérdezhetsz az emberektől az adott feladatokról. Még egy dologra jó ez a gomb, ha olyan helyen jársz, ahol közlekedés van, akkor felkapaszkodhatsz vele a melléd érő járműre. Természetesen a szabadjátékban csak arra a pályarészre juthatsz be, amit már sikerült megnyitnod a normál módban. Ezt a megoldást úgy általában nem szeretem, ezért aztán most sem voltam oda érte. A karriert elindítva egyébként részt vehetünk egy jó kis gyakorlásban, ahol minden csínját-bínját elsajátíthatjuk az irányításnak. Érdemes ezzel kezdeni mindenkinek, akár kezdő, akár profi az illető. Ezeken felül, és ezekkel együtt minden teljesen olyan, mint a többi, hasonló programban. Hátulról látjuk az emberünket, és trükközünk orrvérzésig…

AZ AGGRESSZÍV VAJON MI?





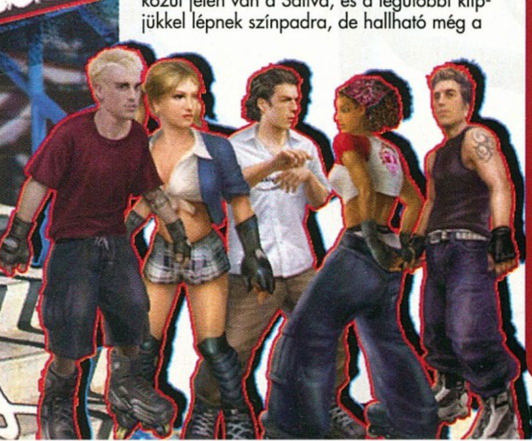
MIÉRT ÉRI MEG MÉGIS MEGVENNI?

Mindjárt kifejtem bővebben… A grafika nem valami nagy szám, szerintem nem jobb egy közepesnél. A hangok szokás szerint jók, és ez a zenékre igaz leginkább. Az ismertebbek közül jelen van a Saliva, és a legutóbbi klipjükkel lépnek színpadra, de hallható még a POD is, méghozzá a Youth of the nation nótával. A többi zenekart nem nagyon ismerem, de van még egy-két jól eltalált szám, a Crawling in the dark például eléggé bejött. Tehát a zenék jók, a műfajhoz illő zúzós, ámde dallamos vonalat képviselik. A szereplőkről nem tudok mit mondani, nem fogtak meg igazán, Chrissy az egyetlen, akit sokszor választottam, de ez is leginkább a mininél is minibb szoknyájának volt köszönhető, ami alól kilátszik minden, és a melltartójának, amit a kigombolt ing nem nagyon takargat. Érdemes kipróbálni, hogy milyen az, amikor megfordulsz az R2-vel, és megállsz. Kisebb földrengésnek lehetsz a tanúja. A játszhatóság jó, nem lehetetlen megcsinálni a nehezebb trükköket sem. Idáig nem mondtam semmi kiemelkedőt, de a hangulat az, ami viszi a programot. Ha az ember leül elé, akkor egy jó darabig nem fog utána felállni. Nem tudom megmagyarázni, de úgy jó vele eljátszogatni. Ezért aztán a szavatosság is megfelelő. Én sokáig csak azzal szórakoztam, hogy ide-oda gurulgattam, felkapaszkodtam az oszlopokra, előre-hátra fordulgattam, és megragadtam a mellettem elhúzó autókat, buszokat. Az Aggressive Inline tökéletes példája annak, amikor semmi igazán nagy újítást nem hoznak a fejlesztők, sőt még a megvalósítás sem teljesen felel meg az elvárásoknak, és mégis nagyon élvezetes a kész termék. Ajánlom mindenkinek, aki jó szórakozásra vágyik, illetve mindazoknak, akik élnek-halnak ezekért a sportokért. Nekik tényleg érdemes kipróbálniuk. Viszont egy dolgot nem értek, méghozzá a címválasztást… Mitől agresszív? Én először valami akciójátékot sejtettem a cím mögött, vagy valami kalandot, de semmiképpen sem sportot…az egyetlen agresszív megnyilvánulás az elején látható számítógépzúzás. Tehát akkor most miért is???





BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



AGGRESSIVE INLINE

ACCLAIM/Z-AXIS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (489KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGY NAGYON HANGULATOS, JÓPOFA GÖRKORIS JÁTÉK.
× TÖBBET NE VÁRJ TŐLE.

8 pont

Rally Championship

GARANTÁLT IDEGBAJ!

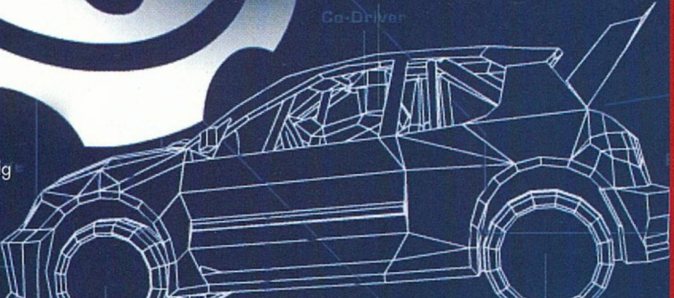
Ebben a hónapban két rallyjáték is érkezett Playstation 2-re, aztán némi kavarodás után ugyan, de mindkettőt én kaptak kézhez, hogy játsszak velük pénzért. Ezzel a progival kezdtem, hogy minden előítélet nélkül tudjak róla vélemény mondani, mert valami hatodik érzék azt súgta, hogy valószínűleg ez lesz a gyengébbik a kettő közül. Tehát amikor ezeket a sorokat írom, már jó pár óra játékon túl vagyok, de ez idáig csak a Rally Championship-pel nyomultam. Azt hiszem jól is tettem, hogy nem néztem bele a VRally 3-ba, mert a RC igen csak középszintű tulajdonságokkal bír, egyik másik komponense pedig kifejezetten idegesítőre sikerült, és valószínűleg nagyon lehúztam volna, bár így sem leszek túl elnéző vele szemben.



Az intrót muszáj volt elnyomnom, mert elképesztő módon akadozott, utána pedig háromszor láttam keleten felkelni, nyugaton pedig eltűnni a napot, mire betöltötte a gép a főmenüt. Ez sajnos igaz a későbbiekre is, a program iszonyatosan sokat tölt minden verseny előtt és után is, talán csak egy játékot láttam, ami verte a Rally Championship-et, az pedig a Crash Bandiccot 4 volt, mértük és ott néha a töltési idő elérte a negyven másodpercet is. Az idegrohamok elkerülése véget ajánlatos bármiféle játék elkezdése előtt az Easy fokozat kiválasztása, azon egyszerű oknál fogva, hogy itt sokkal kisebb a játékosoktól elvárt követelmény. Meg fogjátok tapasztalni, hogy sok-sok vezetéssel eltöltött óra után léphettek csak eggyel magasabb osztályba, ahol már, muszáj rendelkeznetek pályaismerettel és legalább félprofin kell nyomni a gézpedált. Az elején nagyon sok gond lesz a vezetéssel, itt kifejezetten a gépjármű útontatására gondolok. Nincs mese: szívni, szívni, szívni, aztán kimenni elszívni egy cigit, és utána tiszta (?) fejjel nekiülni megint a játéknak.

A szokásos dolgokat találjátok kezdéskor, hagyjuk most a többjátékos módot (Multiplayer), a mentés/töltést (Load/Save) és a beállításokat (Options), foglalkozzunk inkább az egyszemélyes játékkal (Single Play). Voltaképpen ezen belül található a játék tartalmi része, hiszen belépve, még több különböző játéklehetőség vár ránk. Mehetünk egyszeri gyors versenyt (Quick Race), azon a két pályán, ami kezdéskor rendelkezésünkre áll. Ez szintén igaz az Arcade módra is, ahol kezdetben mindössze egyetlen helyszín árválkodik. Legokosabb, ha kezdünk egy új karriert. Névbeírás, és kontroller beállítása után mehetnénk is versenyezni, ha lenne verdánk. De nincs, úgyhogy mehetünk a Dealer-hez, csorgatni a nyálunkat. Mert kocsi az van szép nagy választékkal (nagyjából 30 darab). Összesen négy nagyobb kategóriát különbözette meg a gép, és ezeken belül rendeződnek el a járművek. Hogy ne legyen túl könnyű a dolgunk, természetesen csak a legalacsonyabb osztályból szelektálhatunk, mert a kezdőkénk csak ennyire elég. Ezzel a kocsival sanszunk sincs valamelyik komolyabb versenyen elindulni, úgyhogy mindannyian kénytelenek vagyunk a helyi (Local) rally versenyeket előnyben részesíteni. Küzdeni kell, vért izzadni, és amikor már elég pénzünk van újra meglátogatni az autókereskedést és venni egy jobb kategóriás járgányt. Egyébként a régi már megunt és lestrapált kocsijainkat el is adhatjuk. Döntsük el, hogy manuális vagy automata váltóra van szükségünk. A pályákat egy jópofa jegyzetfüzetből informálhatjuk le. Ahhoz hogy továbbléphessünk, legalább az első három helyzetben kell lenünk minden második pálya után. Kezdetben ez baromi nehéz lesz (én is többször belerúgtam a gépbe ;-)). De egy bizonyos eltelt idő után majd megjönnek a fáradságos munka eredményei, és ezzel párhuzamosabban egyre színvonalasabb bajnokságokban is indulhatunk.

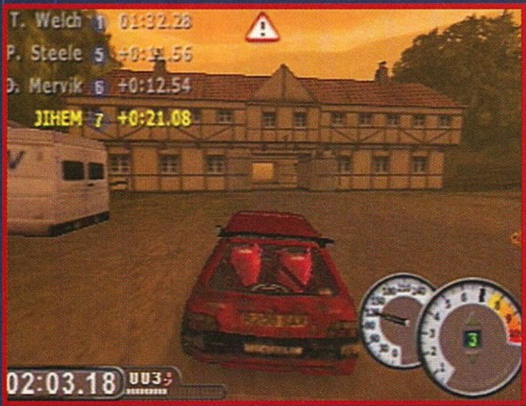




Ejtenék pár szót a pályákról, is mielőtt rátérnénk az irányításra. Grafikailag közepes szinten helyezkednek el, de ami mindenképp ellenük szól, hogy ROSSZAK (tisztelet a kivételnek). De mindenképp furcsák, és lefogadnám, hogy direkt a szerencsétlen játékos szívatására készültek. Érthetetlen nyomvonalon kanyarognak, hol rácsatlakoznak egy főútra, hol meg le. Van az egyik pályán egy olyan rész, ahol két épületen keresztül folytatódik az út, de erre igazából, csak azután lehet rájönni, hogy már észveszejtve elrántottuk valamelyik irányba a kormányt, mert elsőre olyan mintha valamelyik irányba le kellene fordulni. Vagy egy erdőből kiérünk egy építkezésre, majd utána egy parkolóba, hát nem is tudom. A látóhatár vége egy kicsit el van homályosítva, ezért csak nagyon közelről lehet észlelni a különféle objektumokat, itt főleg a papírvékonyságú korlátokra gondolok. De hasonló szívatások az ugratók a szűk átjárók vagy a korlát nélküli hidak, amik kivétel nélkül egy nehezen bevehető kanyar vagy egy gyorsabb rész után jönnek, csak hogy jól beszopjuk őket. Ehhez jön még hozzá a kaotikus irányítás. Az elején nagyon úgy nézett ki, hogy az analóg karos gyorsítást/fékezést nem lehet kikapcsolni, aztán (jóval) később rájöttem, hogy lehet a gombokkal is játszani csak épp a Háromszög a gáz (érdekes). Amúgy szerintem az analóg irányítást alapból felejtsétek el, nagyon gázos. A digitálissal is nagyon csínján kell bánnotok, mert nagyon könnyű kipörögni, kicsúszni, nekem úgy tűnt hogy ahol más játékban még meg lehet fogni a kocsit, azzal a sebességgel itt már keresztbe állsz. Az pedig egyenlő az újrakezdéssel. El is mondom hogy miért. A kocsik nem képesek kanyarodni, illetve igen, de csak nagyon nagy ívben, és valami hihetetlenül lassan nekiindulva. Ezt nem is értettem. Egy rally autónak épp a kanyarok utáni kigyorsításban kellene jeleskednie, ebben a programban pedig nagyon lassan indulnak el a járművek. Amivel nagyon sok másodpercet is veszíthetünk. De vannak még egyéb bugok is a játékba. Nekimegyünk a vastagság nélküli korlátba "elölről", és nem tudunk lejönni, mert a kocsi beleragad, vagy fennakadunk egy húszcentis cementes-zsákon. De volt már olyan is, hogy sikerül úgy becsúsznom egy fa és a korlát közé, hogy se, be se ki.



Remélem ebben az utolsó bekezdésben némileg sikerült rávilágítanom a program legnagyobb hibáira, amitől garantáltan a falra fogtok mászni, és amiket egy kis odafigyeléssel mindenképp ki lehetett volna javítani.



CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

RALLY CHAMPIONSHIP

CODEMASTERS/SCI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (87KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RALLY
× KICSIT ALACSONY A SZÍNVONAL

6 pont

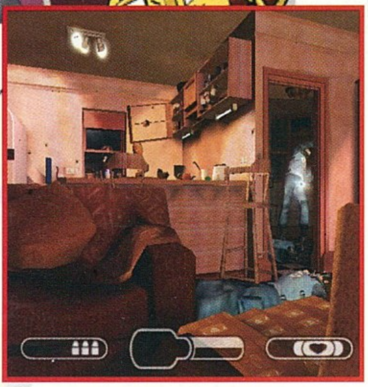




ENDGAME

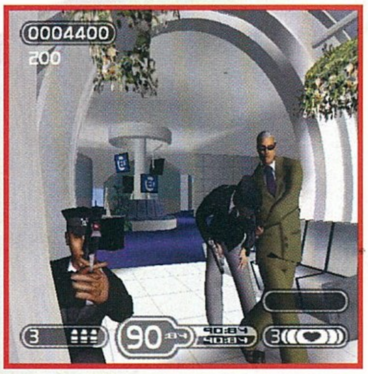
ZSARULESEN

2008. Október 14.-e, vasárnap. Silver hadnagy belépett a negyvenhetedik rendőrőrs kapuján, és miközben viszonozta az üdvözlő mosolyokat, és biccentéseket, megindult az alagsorba, ahol a tréningterem volt. A kiképzések zöme ezen a helyen folyt, a kezdőktől a profikig mindenkit meg lehetett találni ebben a minilabirintusban. Lőpályák, és gyakorlópályák tucatjai várták a kikapcsolódásra, vagy tanulásra vágyókat, valamint egy-két virtuális kiképző programot is ki lehetett próbálni. Silver gyakran próbálkozott ezekkel a képzeletbeli bevetésekkel, hiszen olyanok voltak, mintha a valóságban indult volna vadászni a várost rettegésben tartó bűnözőkre. Erre pedig szükség volt éppen úgy, mint a gyakorlásra, hiszen a budapesti rendőrállomány igencsak megcsappant az utóbbi években, amióta a Vállalat szinte minden országot az uralma alá vont, így Magyarországot is. Nem volt elég pénz a rend megtartására, és a multinacionális cég csak a termékeinek eladásával foglalkozott. A helyzet súlyos volt, de nem reménytelen. Silver, és társai tartották a frontot. Ebben nagy segítségnek bizonyultak a virtuális programok, amik közül a Time Crisis nevezetű volt a legismertebb. Nem egy tiszt köszönhette az életét ennek a kiképzésnek. Silver is sokat tanult belőle, éppen ezért nagyon kíváncsi volt az új programra, ami a baljós Endgame feliratot viselte. A kezdés után röviddel már rá is jött, hogy ez nem egy független, és igényes alkotás, hanem a Vállalat féle tucat termékek sorát gazdagítja. Egyszerű környezet, és az unalomig ismert játékmenet köszöntötte, valamint egy teljesen idióta fantasztikus aljáték, amitől majdnem befordult a sarokba, miközben fuldoklott a röhögéstől. Idegen lények tucatjai támadtak rá, miközben ő folyamatosan ritkította a soraikat. Inkább a normál módot választotta gyorsan, de az sem volt sokkal felüdítőbb. Egy lakásban kezdett, azután még a metróval is utazhatott egy kicsit, de valahogy az egész nagyon kopár, és egyszerű volt. A Vállalat látta a Time Crisis sikerét, és ezen fölbuzdulva egy totális másolatot küldött a rendőrőrsre. Persze bizonyos fokig még élvezhető is volt a dolog, de azért meg sem közelítette a korai elődöt. Semmi különlegest nem talált a gyakorlatozás alatt, és az életszerűségnek még csak szikráját sem tapasztalta. Igazából nem is várt sokkal többet, de azért a Vállalat nemtörődömsége mindig megdöbbentette. Mindegy, hogy mi, és milyen, csak eladható legyen. Ez volt a szlogenjük. Silver abba is hagyta pár óra elteltével a gyakorlatozást, ugyanis ekkor járt le az időlimitje. A vele szembejövő rendőrök nem tudták, hogy miért vigyorog úgy, mint egy sültbolond...hősünk azonban nem zavartatta magát. Szemei előtt még mindig ott lebegett



a kép, amint az idő leteltével virtuális világbeli alteregója hirtelen dob egy hátast, és a kép kimerevedik. Több volt, mint nevetséges...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



ENDGAME

EMPIRE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (46KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
FÉNYPISZTOLY

✓ ANNYRE JELLEGTELEN
× ANNYRE JELLEGTELEN

4.5 pont

MONSTER JAM

MAXIMUM DESTRUCTION™

Amikor behelyeztem a lemezt a gépembe, és elindult a bevezető filmecske, komoly izgalmi állapot lett úrrá rajtam, hiszen a képernyőn azt láthattam, amint pár óriási terepjáró dühöng egy-egy arénában, és mindent szétszednek. Ez már csak jó lehet, gondoltam magamban...főleg, hogy az utóbbi időben semmi Destruction Derby féle program nem jelent meg. Gondolom, pont ezt a hiányosságot óhajtaná pótolni a Jam, több-kevesebb sikerrel. Az első tapasztalatom elég negatív volt, ugyanis voltam olyan szerencsétlen, hogy indításként egy mini-játékot választottam magamnak. Kijelöltem a Spider-Man nevű gépjármű csodát, és vártam, hogy mi fog következni a töltésképernyő után. Nagy megdöbbenésemre egyedül voltam egy kicsi pályán, és autókat zúzhattam szét, de valami döbbenetes, hogy mennyire sz*r, folyamatosan változó kameranézettel. Valami itt nincs rendjén, mondtam, és addig erőltettem az agyam, míg végül megoldottam ezt a problémát is. A Select lenyomásával változtattam a nézeten, a Start segítségével pedig kiléptem erről a helyről, és inkább elindultam a Deathmach módban. Na, ez már közelebb állt a szívemhez. Nem elég, hogy nem kellett foglalkoznom a nézettel, de immáron nem is voltam egyedül, megindult a hirig, amiben négyen gyilkoltuk egymást a járgányok, és a felszedhető fegyverek segítségével. Utóbbiból nincs sok, de azért fel lehet lelni egy-kettőt, ha komolyan keresgél az ember. A gépi játékosok nem okoztak nagy rumlit, előbb-utóbb szépen elcsendesedtek. Túl sok intelligenciáról nem lehet beszélni velük kapcsolatban, de ezt már megszoktam annyira, hogy ne is nagyon foglalkozzak vele. A tömegpusztítós játékon kívül találhatunk pénzgyűjtögetős módot is, itt az nyer, aki a legtöbb lóvét megszerzi, de versenyezhetünk is, ha akarunk, és a többi, és a többi. Amennyiben szezonban indulunk, a megnyert összegekből szervizelhetjük a kocsinkat, vagyis vehetünk rá

TOTÁLIS PUSZTÍTÁS



mindenféle apróságot. Szóval láthatjátok ti is, hogy túl sok újdonságról nincs szó, csak a köntös a nem megszokott...ebben a stílusban kevés program jelenik meg. Ha jellemezni kellene a játékot, azt mondanám, hogy teljesen közepes. A grafikától nem lettem ugyan rosszul, de nem is tetszett igazán, éppen úgy, ahogy az irányítás sem, meg a zenék, és a hangok sem. Emiatt a hangulat is teljesen átlagos, mondhatnám azt is, hogy kicsit közönyös voltam iránta. A Monster Jam pontosan az a fajta program, ami itt van, kiadták, de igazából nem hiányzott senkinek, még amellett sem, hogy egy-két óráig el lehet vele tököréjszni. Én megtettem ez utóbbit, de a továbbiakban nem tartok rá igényt.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MONSTER JAM - MAXIMUM DESTRUCTION

4KIDS ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (51KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ LEHET BENNE ZÚZNI
× AMÚGY NEM LÁTOM SOK ÉRTELMÉT

5 pont

STUNTMAN VÉGIGJÁTSZÁS

FILM 1: TOOTHLESS IN WAPPING

JELENET 1: HICCUP WITH THE PICKUP

Amint megállt a teherautó, tegyél egy gyors fordulatot a kijelölt helyen, és utána fordulj be jobbra, amerre a zöld nyilak is mutatnak. Ismét jobbra, a sikátor végén található dobozokba hajts bele, és kanyarodj megint jobbra. Kövesd az autót az alagútba, ha pedig utolérted, előzd meg a jobbján. Az alagútból kiérve borítsd fel a gumikat a kifelé jövő kamion mellett, utána a dobozokat is, majd csusszanj el a konténer mellett, és fordulj balra. Az újabb halom doboz után már csak meg kell állnod.

JELENET 2: SAFE STEALIN'

Borítsd le a ládákat, vágódj be jobbra, szlalomozz el a konténer mellett, és hajts át a kijelölt helyen. A jobbos, majd balos kanyar után verd le a teherautó ajtaját, fékezz a nagy halom láda jobbján, és lassan tégy egy félkört. A zöld nyilak mentén balra, és ismét balra. A korlát előtt fékezz, és tolass a móló másik végébe, ahonnan már nyomulhatsz is előre teljes gázzal az ugratáshoz, ami a jelenet végét jelenti.

JELENET 3: ROZZER BOVVER

Üssed ki a rudat a helyéről, borítsd fel a ládákat, és hajts be a raktárba. Szlalomozz át a konténerek között, az épületből kijutva pedig hajts balra, és menj rá az ugratóra. A kerítés előtt tegyél egy 180 fokos fordulatot, hogy ne fuss a rendőrökbe, majd a kamiontól jobbra távozz. Jobbra, át a munkásokon, azután a következő jobbos kanyar után a rendőrautótól balra távozz, hogy ne menjen beléd. Az alagútban az első autót balra kerüld ki, a másodikat pedig jobbra. Suhanj át a kamion, és a szemben haladó autó között, és ugrass egyet a szemetesre helyezett palló segítségével. Ha földet értél kész a felvétel.

JELENET 4: FINK IN THE DRINK

Most egy rendőrautóval vagy. Csússz át a két kasztni között, majd vedd üldözőbe magad. A balkanyarnál vigyázz, mert egy nagy fémlábba ütközhetsz. Az első célpont, szokás szerint egy halom láda lesz a kerítéseknél, aztán mehetsz a raktárba. Kijutva újabb doboz halommal kell megküzdened, ha túl vagy rajtuk, kövesd az autót, egészen a konténerekig, ahol baloldalt menj, át a ládákon, aztán jobb, megint bal a kitolató kamion miatt, és egyenesen. A daruról egy konténert engednek rád, tehát legyél gyors. Hamarosan beérheted ellenfeledet a partnál. Ronts neki, és lökd meg a motorháztetejénél, hogy bele essen a vízbe. Amennyiben nem estél le vele együtt, végeztél ezzel a jelenettel is.

JELENET 5: FILLED IN

Kövesd a teherautót, egészen a raktárig, ahol a baloldali utat válaszd, és a rámpa segítségével ugrass át a kamion platója felett. A sikátorban közlekedő kamionok közül a másodikat balról kerüld meg, de közel legyél hozzá. A partra érve menj fel a jobboldali útra, verd le a dobozokat, és ugrass át a targonca villái felett. A raktárban húzz el a második targonca, és a teherautó között. Az épület után menj szorosan a fal mellett, és így bújj át a kitett létra alatt. A kerítésen túl találkozód van az üldözöttel. Amikor beléd rohan a kijelölt helyen, használd az akciógombot, és repítsd a magasba mindkettőtöket. Hurrá, ez is meg van.

STUNTMAN/DAREDEVIL STUNT SHOWS
MUTATVÁNY 1: CANNON JUMP

Az arénában nem lesz sok dolgod...mindössze annyit kell csinálnod, hogy átugratsz a két lángoló gyűrű között, áthajtasz a korlátokon, bele az ágyúba, ami aztán kilő. Ha sikerült átrepülni a toronymagas autórakás felett, akkor nyert ügyed van.

FILM 2: A WHOPPIN AND A HOLLERIN

JELENET 1: OUTTA TOWN NITRO

Itt már kicsit nehezebb feladatokra számíthatsz. A szemben haladó terepjárót érdemes balról kerülni, így a kerítésen kijelölt helyen is könnyebb lesz áttörnöd. A dombról úgy ugrass át, hogy közben a kéményt is magaddal vigyed. Innentől kezdve ne nagyon használd a féket. A vasútnál ugrass át a rámpán, törd szét az égő házikót, és jobbra fordulva megint ugrass egyet a vagonon át. Tegyél egy gyors félkört, és siess vissza az átkelőig, azután balra. Surranj át a kijelölt kis helyen, aztán siess a robbanáshoz. Ezek után kanyarodj balra, át a kocsik között, be a kerítésen túlra, ahol ugrass át a medence felett. A kerítést áttörve jobbra tarts. Hajts át az autók között, vegyél egy éles balkanyart, és a robbanó kút mellett zúzz el. Az oszlop, és a fal között kéne átcsusszanni, majd jobbra indulj a lezuhanó oszlopok között. Az egymás után következő jobbos, és balos kanyarok után a rámpáról repülj át a túloldalra, és hajts fel a hídra. Amikor véget érne, használd a nitromeghajtást az akciógombbal, így repülhetsz egy hatalmasat. Már csak az a lényeg, hogy a túloldalon a hídra érkezz, és végeztél is a megbízatással.

JELENET 2: THE CORKSCREW

Vedd üldözőbe az autópályán jobbra haladó kasztnit. A fehér furgont balról előzd, majd ugrass egyet a jobboldali rámpán, hogy túljuss az útkarbantartókon. A rendőrkordonnál éles jobbkanyar vár, a szembejövőt pedig ijeszd meg azzal, hogy szorosan mellette mész el a baloldalán. Rövid kergetőzés után megint egy kordonhoz értek, itt törj át a kerítésen, suhanj el a két fa között, és térj vissza az útra. A terepjárót balról előzd, a furgont pedig jobbról. Turbózz át a kis fedett hídon, törj át a fészeren, aztán repülj át a meghökkent zsaruk felett a rámpa igénybevételével. Törd át a baloldali kerítést, a földhalomról pattanj vissza az útra. Szemből rendőrök jönnek, ezért a kijelölt helyen tégy egy 180 fokos fordulatot, és indulj vissza. A folyón átugratva már csak épségben kell leérned, és már hallhatod is a rendező elégedett mormogását..."and...cut..."!!!

JELENET 3: TAME THE TRAIN

Ez lesz ennek a filmnek a legnehezebb része. A vonatoktól garantáltan agyrohamod lesz. Kezdésként surranj át a két autó között, majd hajts fel a hídra, ahonnan próbálj meg pont a száguldó vonatra esni. Amennyiben biztonságban érzed magad a tetején, gázt neki, amíg egyel lejjebb nem értél a kijelölt helyre. Amikor már látod oldalt a zöld nyilakat, lehajthatsz a vonatról, és előzd meg. Törj át a táblán, és a családi étkezőasztalon, aztán iszkolj át a két autó között, és az oszlopokon át. A kereszteződésnél csússz át a két vonat között, fordulj meg, és haladj a szemközt jövő vonattal szemben, aztán mielőtt nekimennél, térj át a baloldalára. A keskeny járat után felhajthatsz a hídra, amiről éppen csak, hogy le tudsz majd kanyarodni az újabb vonatnak köszönhetően. Bár elég rövidnek tűnik ez a jelenet, rendesen meg fog izzasztani mindenkit. Én a végére már az összes fejlesztőt az anyukájába kívántam vonatostul, ugratóstul, hidastul... Azért szerencsére megcsináltuk, igaz??? Vége ennek a filmnek is...

STUNTMAN/DAREDEVIL STUNT SHOWS
MUTATVÁNY 2: CAR DOMINOES

Ez a trükk sem lesz sokkal nehezebb, mint az első, sőt talán még könnyebb is. Döntsd fel az orrukon álldogáló járgányokat, szépen nyugodtan, egymás után, azután hajts fel a rámpára, és nyomd meg az akciógombot a robbantáshoz... Hihetetlen, hogy mekkora "sót" tudunk mi nyújtani ketten...

FILM 3: BLOOD OATH

JELENET 1: OFFICE OBLITERATION

A fehér furgont, és a kék autót kerüld jobbról, a taxit pedig balról, majd törj át a szemközti sávba, de vigyázz a busszal. A zöld nyilaknál menj ismét a baloldali sávba, miközben döntsd le a korlátot. A taxit előzd jobbról, és kanyarodj fel a felüljáróra. A nagy, zöld busznak horpaszd be az ajtaját, és csusszanj át a két kamion között, majd előzd jobbról a sportautót, de vigyázz a szemben jövő kamionnal. A következő kamion mellett balra zúzz előre, törd át a korlátokat, és horpaszd be a szembejövő gép oldalát. Vissza a saját sávodba, az autót előzd jobbról, és ugrass át az álló kamionon. A túloldalon hajts bele az épületbe, és az irodai asztalokon, szobákon keresztül menj az ablakig, ahol ugrass ki, és érkezz a hídszerű valamire, majd finoman hajts le róla. Ez is megvolna...

JELENET 2: DOWNTOWN DASH

Fordulj balra, majd megint balra, be a sikátorba. A kijelölt helyen fékezz le, és tolass vissza a sikátor bejáratáig, aztán irány vissza, amerről jöttél. Az autót balról előzd, az első kamiont jobbról, a szembejövőt pedig megint balról. Be balra a következő sikátorba, a két kukát döntsd fel, és hajts ki jobbra, majd megint balra. Az ugratóról repülj a kamionra, onnan leesve ismét balra hajts. Kuka feldönt, kanyarokat bevenni, és a második kamiont jobbról megelőzni. Döntsd fel az asztalt, és kanyarodj be balra, megint balra, mégy egy kanyar balra, és ugrass át a kijelölt platóra, hogy ezt a részt is bevégezd...

JELENET 3: TUK TUK CHASE

Most egy kellemes kis távol keleti taxival vagy. Kövesd a másik taxit, Üsd szét a dobozokat, és menjél el közvetlenül a szembejövő mellett a baloldalán. A kacskaringózás közben törd szét a két halom ládát, ugrass egyet a térnél, majd döntsd le a pavilon oszlopát, hogy a teteje is lehulljon. Fordulj be a kis utcába, azután a forgalomban előzd meg a két kamiont, az egyiket balról, a másikat pedig jobbról. Zúzz át a kis sikátoron, előzd meg a következő kamiont is, és húzz el szorosan az oszlop mellett. Nagyon gyorsan fékezz le, ha a kijelölt részre érsz, mert a kamion nem csak az ellenfeledet csapja el, hanem téged is. Csapó!!!

JELENET 4: ROOFTOP RUMBLE

Jobbra át a hídon, a robbanásnál egyenesen tovább, majd fel a baloldali úton. Az épületben, és a tetőn kövesd az iránynyilakat, a robbanás után jobbra, a következő rakéta detonációt követően pedig ugrass át a következő tetőre, és vedd be a jobbos kanyart. Még egy ugratás, aztán robbanás, és mehetsz át a hídon, túl az időt adó kapun, és jobbra le. Még egy ugratás, kanyargás, robbanás, idő kapu. Erre már azt lehet mondani, hogy tömény akció. Balra, le, balra a vékony kis párkányon, az utcára leérve gyorsan menj át a két autó között. Ugrass át a rámpával, és megint slisszanj át a kis kijelölt helyen. Robbanás, és ugratás át az uszályra... "And...Cut...!!!"... Én meg a hajamat tépem...

STUNTMAN/DAREDEVIL STUNT SHOWS
MUTATVÁNY 3: HELL DRIVERS

Ismét az arénában találjuk magunkat. Csoportban kell haladnod, méghozzá úgy, hogy mindig a kijelölt autót követed. Először pár rámpán kell túlmenned, azután szlalomozni kell, végül megint rámpák jönnek, egy nagy lángoló gyűrű, és egy robbanó ugrató. Nem túl nehéz, mint ahogy általában az ilyen aréna mutatványok.

FILM 4: CONSPIRACY

JELENET 1: SUSPECTS ON SNOWMOBILES

Egy kellemes kis akciófilmbe csökkentünk. Szép kis havas táj, mi meg egy motoros szánnal csusszanunk ide-oda. A jobboldalon hajts lefelé, lökd fel az állványt, ugrass egyet, és kövesd az előtted elsuhanó szánt, nem törődve a folyamatos fegyverropogással. Kapaszkodj fel az étterem teraszára, azután középen menj ki. A háztetőt célozd meg, és a baloldali ablakot. Miután áttörtél rajta, fordulj balra, és kövesd a következő szánt. Kanyarogni fog össze-vissza, de ne hagyd magad lerázni. Megint egy kis tetőzés következik, jobbra kanyar, végül pedig rövid üldözési jelenet után egy szép esést kell produkálni az akciógombbal a kijelölt helyen. Ha ezt James Bond látná...

JELENET 2: HUNTED BY MICROLITES

Ismételten követned kell egy szánkóst, de most a robbanások mellé is oda kell érned. A baloldali úton gyorsan elé vághatsz, és így láthatod a bombázó repülőt is. A második robbanás után csusszanj át a két fa között, azután ugrass át a korlátnál. Innentől kezdve rémálom az életed, nem is tudok nagyon mást mondani, mint hogy ugrass, és nyomd a gázt folyamatosan. Minden robban, minden zuhan ide-oda, még egy fa fölött is át kell repülnöd. Aztán áthajtasz egy kis kunyhón, és utána rögtön fordulj jobbra. A zene valami hihetetlenül jó, de azt hiszem öreg vagyok én már az ilyen kalandokhoz. A vékony párkányon hajts végig jobbra, azután balra. Ugrass, csússz át a fák alatt, és a többi... A végén pedig egy hatalmasat kell ugratnod, méghozzá pont a kijelölt helyen, különben nem tudsz berepülni a pajta tetején... Hát, nem rossz... K@pja be a Driver Team!

JELENET 3: RIVER RACE

Végre ismét autóban. Kövesd az előtted lévőt. Az első oszlopot döntsd ki, aztán csusszanj át a szikla, és a domb között. Még egy sziklás mutatvány következik, majd a robbanás után fel fogtok hajtani egy dombra. A hóembert gyalázd le, és ne sajnáld a répáját... A híd előtt még át kell, hogy férj a két járgány között. Amikor visszamentek az útra, szét kell, hogy verj egy halom ládát. Ismét sziklakerülgetés jön, méghozzá kétszer is. Ha megvoltak, mentek a befagyott tóra. Vigyázz, mert nagyon csúszik, és könnyen kimehetsz így a pályáról. A jégről a kis házon keresztül fogtok kijutni, rövid kergetőzés után el kell menned két fa között, végül a kerítésen keresztül törhetsz ki a célpontodhoz. Az útról gyorsan térj vissza a fák közé, rá a dombra, és már csak neki kell repülni a közeledő szerelvénynek. Robbanás, és vége...a filmnek is!!!

STUNTMAN/DAREDEVIL STUNT SHOWS
MUTATVÁNY 4: MONSTER TRUCK MAYHEM

Túl sok értelme nincsen, egy bazi nagy terepjáróval kell megtenni pár kört, és szétzúzni mindent, ami elénk kerül. Engem idegesített, de nagyon... Három kört kell megtenned, és ha sikerül, és még van agyad, akkor eldobhatod örömödben, hogy milyen ügyes vagy!!!

FILM 5: THE SCARAB OF LOST SOULS

JELENET 1: WAKE THE GARRISON

Most Indiana Jones világában találjuk magunkat, és egy kis dzsippel vehetünk üldözőbe valakit. Hajtsunk neki a kijelölt sorompónak, aztán előzzük meg a kamiont balról. Lehet, hogy mégsem üldözünk? A következő teherautónak neki kell menni, majd be kell fordulni balra, fellökni mindent, és szerezhetsz egy kis időt is. Az asztalt borítsd fel, és vedd be a jobb kanyart. A tank miatt tegyél egy 180 fokos fordulatot a kijelölt helyen, menj el a robbanás mellett, tegyél még egy fordulatot, és ugrass át, hogy be tudj menni a jobboldali utcába. Még egy kis páncélos, és még egy fordulás. A kis sikátorban borítsd fel az asztalt, a bal kanyar után pedig menj a robbanás közelébe. Jobb kanyar kétszer, és egy kisebb zuhanás. A teherautó miatt lapulj a jobboldali falhoz, valamint robbants egyet az akciógombbal, ha a megjelölt részre érsz. Kisebb bukfencek, aztán örömmámor!

JELENET 2: PANZER ATTACK

NA, most már üldözhetsz kedvedre... Menj a teherautó után, a szembejövőre ijessz rá, vagyis közvetlenül mögötte húzz el. A piac teraszára felugratva szedd szét az asztalt, kövesd a dombok közé az üldözötted. A következő teherautóra is ijessz rá, törd szét a kis házikót, és kövesd az aknamezőre az ellenfeled. A táblát törd szét, és a robbanások mellett haladj. A híd melletti baloldali ugratót használd, szedd szét a házikót, élvezd a robbantást, és törj át a kijelölt falrészen. A nagy oszlopoknál használd az akciógombot, és borítsd rá a teherautóra a hatalmas építményt. Ezt még indián Jónás is megirigyelhetné...de nem teszi, és én sem, ezért aztán jobb lenne továbbmenni.

JELENET 3: TEMPLE TRAP

Nini...egy oldalkocsis motorral száguldozhatunk... Előzd meg a jobboldali teherautót balról, lökd fel a sorompót, és ugrass a baloldalon a kijelölt négyzetbe. Tégy egy kis kört, aztán hajts be a templom bejáratán. Siess bele a robbanásba, kanyarodj, és csusszanj át a két teherautó között, majd verd szét a dobozokat. Fordulj jobbra, és ugrass át a falon túlra. Van itt egy pár hordó, amelyik kezelésre szorul, utána kapsz egy kis időt is, majd csusszanj át a szögesdrót közti résen, és hatástalanítsd a gépágyút. Az erőteljes balkanyar után ugratni kell, majd a tetőn még egyszer rámpázni kellene, mielőtt leesel. Balra zuhanj be a templom területére, törd szét a dobozokat, amik az oszlopok előtt vannak, aztán hajts is át ez utóbbiak között. Középen gurulj be a csarnokba, és vezess addig a részig, amikor elkezd üldözni egy tank. Menekülj előle, aztán az éles jobbkanyar után ugrass át a rámpáról a baloldalon látható megjelölt területre. Minden elismerésem annak, aki ezt bírja idegekkel. Hát, el kell ismernem, hogy nem unatkozunk...

JELENET 4: SINK THE U-BOAT

A harckocsival forduljunk balra, majd a ránk tüzelő tank után jobbra. Be az oszlopok közé. Most egy éles balos kanyar jön. A lőszeres ládákat verd szét, a kijelölt helyről pedig bombázd le a nagy oszlopot az akciógombbal. Zúzz át a két páncélos között, fel a kidőlt oszlopra, ahonnan ugrass is le. Jobbra kövesd a teherautókat, döntsd le a házikót, és tapadj rá ismét a két teherautóra. A másodikat előzd meg balról, aztán érkezz a robbanáshoz. Ismét egy házat kell földig rombolnod, később pedig egy úttorlaszként szereplő teherautót is le kell zúznod a híd előtt. A hídról ugrass át, csapd le a repülő baloldali szárnyát, és érj a robbanásokhoz, amik a város felé vezetnek. A falakat törd át, kanyarodj jobbra, törd szét az árusok asztalait, és a víz előtt menj jobbra, miközben törd le a ház sarkát. A baloldali korlátot törd át a kijelölt helyen, és ugrass neki a tengeralattjáró tetejének. Ezzel vége is Jónás legújabb filmjének.

STUNTMAN/DAREDEVIL STUNT SHOWS
MUTATVÁNY 5: WORLD RECORD ATTEMPT

Szerintem ez az egyik leglátványosabb arénás mutatvány. Át kell száguldanod a körbetekert rámpán, azután ha leértél, és bekerültél a kijelölt négyzetbe, akkor a turbót kell igénybe venned (akciógomb), hogy átugrathass a buszok felett. Nem szabad egy kicsit sem lelassulnod, mert akkor nem lesz elég a lendületed, valamint mindenképpen kerékre kell esned a túloldalon, különben lőttek az egésznek. Kicsit nehéz, de tényleg baromi látványos...

FILM 6: LIVE TWICE FOR TOMORROW

JELENET 1: MOUNTAIN CHASE

Egy jó kis fehér verdával vagy. Vedd üldözőbe a sárga sportkocsit, és kerüld ki balra, majd jobbra a két előtted haladót. Igazi Bond filingje van a dolognak, nem? A kanyarok után megint előznöd kell. A lényeg egyébként, hogy marha gyorsnak kell lenned, különben otthagy az üldözötted. Éles kanyar jobbra, a teherautót balról előzd, és húzz át a hídon. Vigyázz, mert pont át kell csusszannod az autó, és a kamion között. Az alagút, és a balos kanyar után balról előzz egy kamiont, utána jobbos kanyar, egy idegesítő alagút, amiben mindenkit kell előznöd, minden oldalról, majd ha kijutsz, egy nagyon éles balos kanyar vár. Hosszú, és értelmetlen kergetőzés, aztán pedig egy átjáró, aminek a baloldalán van egy szakadék. Ott kell neked átugratnod. Ennyi volt...már úgyis untam a kergetést...

JELENET 2: HEAD ON

Na, most már nem kell üldözni, de ugyanazon a helyszínen vagy, de most egy kék járgánnyal. Az előtted haladót előzd meg balról, a kanyarok után pedig menj a robbanás közelébe...az alagút előtt időt kapsz. Odabent egyszer jobbról, aztán balról előzz, az alagút végében megint rakétával lőnek, menj a robbanáshoz. Kijutva balról előzd az előtted haladó autót, a bal kanyar után megint robbanás. A kerítésen hajts át...ismét egy alagút. Ugrass át a felrobbant hídon, kerüld ki a két kamiont, és siess, mert kevés az idő. Mindenhol lőnek, minden robban, és ez abból is meglátszik, hogy hatalmas sziklatömbök zuhannak alá. Ki kell kerülnöd őket kétszer is, mielőtt behajtanál az alagútba. Az elsőt a jobboldali fánál kerüld ki, a másikat pedig rögtön utána a balon. Az alagútban egy autót kell megelőznöd, majd kisebb kanyargás következik, és még egy alagút. Csusszanj át a két kamion között. Az alagútból kiérve ugrass neki a helikopternek az akciógomb lenyomásával. Ennek is annyi, neked meg egy Bambi...

JELENET 3: POLICE CHASE

Na, már megint üldözés, hogy a fene vigye el...ráadásul most téged üldöznek a zsaruk. Az emelkedőn először egy szembejövőt kell kikerülnöd, majd az előtted haladót is meg kell előzni. Amikor már túl vagy ezen a megpróbáltatáson, mehetsz be az oszlopok közé... Az autód irányítása egyébként siralmas, de gondolom, hogy ez már neked is feltűnt. Kijutva rombolj egy kicsit, de gyorsan, mert kevés az időd, mondjuk pont előtted, van egy kapu időtoldással. Erős jobbos kanyar, és még egy kapu. A jobbkanyar után két autó kikerülése következik, valamint be kellene kanyarodnod ismételten jobbra. Kanyargás, aztán megint két autó kikerülése után ugratnod is kell egyet a baloldalon, a tér fölött. Miután leértél, kézifék be, 180 fokos fordulat, és teszel egy kört a tér körül, majd felborítod az asztalokat, és lezúzol a lépcsőn, amit balra látsz. Hajts végig a vékony sétányon, és a korlátot áttörve zuhanj le a kijelölt helyen. Menj végig a nagy tetőn, és ugrass át a másik teraszra. A megjelölt ponton állj meg, és veregesd meg a vállad, mert ezzel a jelenettel is megvagy...

JELENET 4: MOVING TARGET

A baloldali lépcsőn hajts le, gurulj végig a mólón, és törj szét mindent, majd fordulj jobbra, és ismét használd a lépcsőt lefelé... Az első furgont kerüld ki balra, majd a jobboldalon suhanj el a fal mellett. Ismét menj el közel egy-két autó mellett, majd csússz át a két eléd guruló járgány között. Bal, és jobbkanyar, azután kövesd a furgont. Törj, és zúzz, végezd el a mutatványt, azután húzz el a két autó között. Ugrass át a kamionon, menj le a lépcsőn, száguldj át még egy kamionon, és borítsd, ami eléd kerül, majd kanyarodj jobbra. Kövesd a furgont, és közvetlenül a közeledő autók mellett sasszézz el. Ess le a korláton túlra, tegyél fent egy kört, és kövesd lefelé a furgont. Ahogy a garázsba érsz, szemben találod magad a fél maffiával. Indulj... Hmmm...tudod mit? A program utolsó képsorait nem lövöm le, élvezd ki! Nekem egy irányítóm majdnem rá ment, de bosszút esküdtem a Stuntman fejlesztőinek...ezt a játékot még megkeserülik, az biztos. Mondjuk azt nem lehet mondani, hogy nem volt benne kihívás... Remélem, tudtam segíteni valamiben...amennyiben a végére értél, és sikerült megoldani az uccsó feladatokat, akkor végre lehet nézegetni az összegyűjtött, és behozott filmecskéket. He-he, tisztára, mint a moziban. Na, búcsúzom...

BÖJTÖS GÁBOR

WAY OF THE SAMURAI TIPPEK

A KARDOKRÓL

A kardoknak hat alaptípusa létezik használati zóna szerint.

Felső:
Ezek általában kisebb kardok, fej fölé tartott pozícióban.
Ide tartoznak pl.: Chigusa, Dai-Kuronama, Osorezan, Samehada-tou (Karibe dobja el)
+ : Jó felső támadás, könnyű ugró technikával kombinálva.
- : Nehéz vele védeni az alacsony támadásokat és a legtöbb középre irányulót is. Nagyon gyenge alacsony állású fegyverek ellen.

Közép:
Közel tartják a test középvonalához, kissé előre és felfelé.
Aizome (Murasaje dobja el), Chuyo-tou (az induló kard), Dull Sword, Shodai-Tamahikari.
+: Nagyon jó védekezés, kezdők kedvenc kardja.
-: Lassú reakcióidő, fej felett indított támadásból könnyű kibillenteni a használó embert.

Lent:
Elég hosszú kardok, lefelé tartva kissé.
Abashiri
+: Inkább közelharcot kedvelők fegyvere, a dodge elég jól használható vele, jó egyensúlyt ad.
-: A felső zónás támadásokkal szemben elég gyenge.

Oldalt:
Rövid kardok, a test oldala mellett tartva, pengéje előre néz.
Jukkaimaru (Shirekoto dobja el), Niitakayama (Tamagawa kardja)
+: Gyors mozgást tesz lehetővé, gyorsan vissza lehet térni védekező pozícióba vele.
-: Gyenge fegyver a védekezésre.

Egykezes kardok:
A kardot fogó kéz hátul, a penge hátrafelé mutat. A szabad kéz elöl, a jobb egyensúly és gyorsaság érdekében.
Binetsu (Chelsea kardja), Higan.
+: A szabad kézzel néhány extra mozdulat végezhető.
-: Erősen megnehezíti a blokkolást; így a védekezést is.

Ninja kardok:
Főleg a használó akrobatikus elemekkel átszőtt támadásait segíti.
Ninja-sword, Zangetsu.
+: A nagy sebesség és az ugró támadások szinte kivédhetetlenné teszik a csapásokat ezzel. A harcos bármerre kezdeményezhet támadást, de használata csak gyakorlottabbaknak ajánlott.
-: Nehéz vele bánni, és nem igazán közelharc fegyver. Gyenge, ha a harc sokáig elhúzódik vagy tömegesen támadnak ránk.

SPECIÁLIS FEGYVEREK

Takefuji
Dojima fegyvere. Ha nem fizetünk a kovácsnak a kard edzéséért, akkor harcra kerül a sor, amiben megszerezhetjük a kalapácsát. Felső zónás fegyver.
Jurokumon
Jose (a nagy állat a Stationnél, akit Inokashira hív segítségül ellenünk) fegyvere. Alsó zónás.
Acélgolyó
Masszív, egykezes tüskés vasgolyó, a hídnál ejti el véletlenszerűen valaki.
Naginata
Oldal zónás fegyver. (Bushido Blade?)

TIPPEK A VÉGIGJÁTSZÁSOKHOZ

Az első nap, reggel

Bridge:
A hídnál nézelődve egy lányra lehetünk figyelmesek, ki szemlátomást bajba került. Ha nem hatja meg szívünket a dolog, akkor figyelmen kívül hagyva az esetet mehetünk rögvest a szentély (The Shrine) felé is, de ha érdekel minket, mi történt, akkor köszönjünk hello-t Tsubohachi-nak, aki a csajt cipeli.
Lehetőség 1: "She doesn't seem to like you." Tsubohachi aszondja erre, hogy ha harcolni akarunk, az bizonyosan a halálunkat jelentené. Ha bocsánatot kérünk (apologize), elnézése jeléül a sínekhez kötöz és elszedi a pénzünket... "Railroad".
Lehetőség 2: "Stop it right now." Megküzdhetünk vele és embereivel, de megölni még nem tudjuk, mert győzelmünk esetén elfut a gyáva. Suzu (a csaj) köszönetet mond nekünk és meghív magukhoz az állomásra (Station).
Lehetőség 3: "Let me join you!" Rövidesen a sineken (Railroad) találjuk magunkat megkötözve...
Lehetőség 4: Nem mondunk semmit. Később a híd alatt megfigyelhetjük Dona-val való találkozásukat, vagy közbe is léphetünk.
Shrine:
A kormányzó hivatala a lépcső tetején van, de a játék elején nem juthatunk be hozzá. Különösen nem a macsek miatt, aki nyávogásával figyelmezteti a fickót, aki nem enged be minket. Harcolhatunk vele, de felesleges. A lépcsőn lefele két fickótól a kormányzó völgyéről hallhatunk értekezést.
Railroad:
Ha itt vagyunk lekötözve, akkor valószínűleg Tsubohachi elszedte az összes pénzünket is. Könyörgésünk nem hatja meg, és elmegy, ellenben feltűnik egy fickó és egy csaj. Csatlakozzunk hozzá (Join), mire kiszabadít. A neve Kitcho, az Akadama klán vezére, a csaj pedig Chelsea névre hallgat. Ha meghallgatjuk, elmeséli a Rokkotsu ösvény aktuális történéseit. A cél a kegyvesztett szamuráját újból dicsővé tenni, és csatlakozásunkkal segítői lettünk a kormányzó elleni harcban. Emellett kiderül, hogy a Kurou család is beavatkozik klánjával a dolgokba. Kitcho meginvitál a kastélyába később, és mielőtt elmenne, lejmoljunk tőle némi pénzt is. Jöjjünk este vissza majd, hogy bejussunk hozzá.
Akadama Mansion:
Az őrök nem engednek még be, ha Kitchora hivatkozunk, közlik, hogy nincs itt és jöjjünk vissza később. Elmenve hallhatunk egy kis párbeszédet a Kurou családról és a kormányzóról.
Railroad (általános):
Lehetőségünk van elhagyni az ösvényt, ami a játék vége is, viszont a nálunk lévő 3 kard a következő új játékban is nálunk lesz kezdéskor! Persze, ez most még nem érdekes.
Foundry (általános):
Ha meghallgatjuk Endo történetét, örömében megdob 3 yennel. Ha pedig egy kis gyakorlásra vágyunk, akkor támadjuk meg kardunkkal, mire a haverjai előrohannak. Ha 100-at legyilkoltunk, további 10 yen üti a markunkat. Harc közben ne felejtjük az R1 + Négyzet kombinációval kaját rugdalni a szánkba! Lefele a folyóban egy rövidebb út van a hídhoz, ha arra akarunk menni.
Bridge (másodszor):
Inokashira-val, a kormányzó tisztjével akadhatunk össze, aki önmaga nem túl veszélyes, annál inkább a szövetségesei.
Ipponmatsu (általános):
A lényeges ember itt Dojima, a kovács. Kérhetünk tőle kard edzést 18 yenért, ami meghosszabbítja kardunk szürke csíkját (durability, élettartam, max. 5 szakasz), 6 yenért az élesség (sharpness – támadás) vagy a rugalmasság (flexibility – védekezés) növelhető. Ha nem kell semmi különös (nothing in particular), akkor életerőnket növeli 2 yen fejében. Figyeljünk, mert egy érték a másik rovására megy általában. A kovácsot meg is ölhetjük ha nem akarunk neki fizetni, ami egyrészt egy Takefuji nevű kalapácsot eredményez, másrészt többet nem tudjuk kardjainkat fejleszteni... Irány a Station.
Station:
Menjünk be az étterembe, ahol Suzut és Dona Dona-t találhatjuk, valamint Suzu nagyfaterját hátul elkerítve. Rövid beszélgetés után feltűnik Soichiro Shiretoko a Kurou-éktól.
Lehetőség 1: rántsunk kardot és küzdjünk. Ha legyőzzük, kéri, hogy csatlakozzunk hozzá. Ha megtesszük, elveszítjük Dona és Suzu barátságát, de azonnal bekerülünk a Kurou család kegyeibe. Ha elutasítjuk, akkor később Dona haversága jól jön...
Lehetőség 2: hagyjuk, hagy csináljon amit akar. Suzu közli a felfordulás után, hogy a hely zárva, és mehetünk amerre akarunk.
(A játék néha felajánlja a mentési vagy folytatási lehetőséget, ez jelzi, hogy eltelt egy bizonyos idő.)

Első nap, este

Bridge:
Dona küszködik itt egy "Haiku" írásával. Ha barát (előző rész), felajánlhatjuk a segítségünket, ha pedig nem, elzavar.
Station:
Egy Akadama klános ember terrorizál egy öreg figurát. Ha közbelépünk, akkor azt hiszi hogy Kurou-sok vagyunk, és elfut hívni a főnökét. Inokashira 10 yennel lefizethető, de ha bemutatunk neki, akkor küzdhetünk. ő még nem olyan borzasztó a pisztolya ellenére sem, de ha vesztésre áll, hívja Jose nevű haverját... Ha sikerült legyőzni, miénk Jurokumon nevű bunkója. Menjünk Suzu éttermébe, és hátul az öregnél találunk egy fullos kaját. "Dumáljunk" a vén szenilissel, majd menjünk is ki.
Railroad:
Akadama bandája gyűlésezik, majd elmennek. Elvileg itt találkozunk egy emberrel, aki 5 yen fejében titkos fogásokat mutat, amiket a Tutorial-ban is megtalálhatunk.

Első nap, éjjel

Foundry:
Középtájon két embert hallgathatunk ki, akik az öntödei munkások sorsáról beszélnek, miután az objektumot eladták Kurou-ék a kormányzónak. Hm, ezek ki akarják rúgni a Station-ról az embereket! Ezután megölhetjük a két őrt, nem jön utánpótlás.
Railroad:
A Shiretoko vs Kitcho csapat közti meccs eldőlt – közlik a hírvivők, majd elfutnak. Chelsea kéri, hogy segítsünk neki a Kurou rezidencia elleni csatában. ha segítünk, irány Tsubohachi. Ha nem, akkor nézhetjük a csatát, majd menesszünk futárt Kurou embereihez, hogy jövünk. Chelsea visszavonulót fúj.

Második nap:

(Innentől a lehetséges befejezések szerint taglalom!)

Ending 5:

Station:
Egyszerű a dolgunk: hallgassunk! Így nem ér támadás és megmarad a pénzünk is. Majd támadjuk meg, mire harcosok rohannak elő. Végezzünk velük.
Railroad:
Pár fickó azt mondja, hogy Kitcho parancsot adott az öntöde megtámadására. Menjünk az Akadama kastélyba több infoért.
Akadama Mansion:
Az őrökön túlmenve beszéljünk Kitcho-val, aki örül hogy újra lát. Tartsunk vele, mire a szentélyhez (Shrine) kerülünk.
Shrine:
Mit látunk? Kitcho embere dumál a kormányzó tisztjével éppen, és lekezelően bánik eléggé Kitchóval. harc következik, majd Kitcho visszaküld minket, hogy szóljunk a klánnak: a kormányzó megölése a legfontosabb feladat.
Bridge:
Be a vízbe az öntödéhez (foundry).
Foundry:
Itt megrugdoshatjuk a szentélynél megismert macskát, ha felmászunk középtájon a létrán... Ha végeztünk vele, irány a vasút.
Railroad:
Látogassuk meg Toyoko-t, majd tanácsait meghallgatva öljük is meg a kardjáért. Mehetünk is Akadamákhoz.
Akadama Mansion:
A bejárat felé megnézhetjük Kitcho és Tesshin párbeszédét, de túl késő. Harc következik, amiben Chelsea is részt vesz az oldalunkon, sőt némi kaja is kérhető tőle. Sajnos a csatateret nélküle kell elhagynunk!
Railroad:
Karibe majd segít nekünk, öljünk meg pár fickót, mire felajánlja a továbbiutást.
Station:
Fussunk Kitcho-hoz, itt kaptam egy új kardmozdulatot is, majd a csata végén a híd a következő állomás.
Bridge:
Ne bocsátkozzunk ütközetbe, hanem fussunk el a híd végéhez (R2 lenyomva ha kint a kard). Itt nyomjuk le ügyesen a parancsnokot, Tamagawa-t! Ha megvan, megvan a vége is.

Ending 3:
Első nap.

Bridge:
Tsubohachi-nak mondjuk, hogy "Stop it...", majd "Prove it!", és ha legyőztük, engedjük el (get out). A csaj meghív Amaguri-ba, az éttermébe (station), amit fogadjunk is el.
Station:
Suzu éttermében evés közben biztosítsuk Dona-t, hogy a kaja finom, és mi is ugyanazon az úton járunk, mint ő, és a szamuráj kódexet követjük. Ha megjön Shiretoko és bandája, szólítsuk fel távozásra, majd harcoljunk vele. ha felajánlja a csatlakozást hozzá, kérdezzük meg, kik is ők, majd maradjunk csendben. Távozása után kérdezzük meg Suzu-t, ez melyik család, majd ígérjünk segítséget.

Első nap, este

Bridge:
Kérdezzük meg Dona-t, hogy mit csinál, majd ha megtudjuk, majd kövessük vissza az állomásra.
Station:
Suzu haverját molesztálja egy fickó, ha felszólítjuk távozásra, azt hiszi hogy Kurou-k vagyunk és elfut. Inokashira érkezik, majd ha vesztésre áll, hívja Jose-t, akit most hagyjunk figyelmen kívül, és iramodjunk Inokashira után. Irány a híd.
Bridge:
Egyből menjünk is vissza!
Station:
Suzu a segítségünket kéri, mondjuk neki, hogy megmentjük Dona-t, és menjünk ki Ipponmatsu felé.
Kurou Residence:
Ide kerülünk. Ha mászkáltunk előtte körülnézni, Toyoko itt fog bejuthatunk a járaton a jobb falnál. Harcolgassunk, jussunk át a kapun, gyilkoljuk le az őröket (próbáljuk a dodge-t alkalmazni), majd át az elülső falon a főépületbe. Itt megtaláljuk Tsubohachi-t (Ippatsumaru-t dob el ha meghalt), majd vissza a fő szobába, és a másik oldalon ki, át a falon. Itt balra, még egy fal, és megtaláljuk Dona-t egy szobában. Mondjuk neki, hogy Suzu küldött és indulni kéne, és útközben szóljunk rá, ha nincs nála a széf.
Ipponmatsu:
Tesshin elkerülése végett menjünk bal felé. Ha meglát, akkor is fussunk a kijárat felé, míg üzenetet nem kapunk hogy minden OK. Dojima megjegyzéseket tesz, majd feltűnik Hyuga is. Menjünk Amaguri-hoz egy kis erősítésre, utána pedig cél a híd.

Második nap

Bridge:
Harcolgassunk új kard mozdulatokért, ha megvan, menjünk az állomásra.
Station:
Dojima kérdésére válaszoljunk igennel, majd hallgassuk végig a dumáját. Mondjuk neki, hogy van fogalmunk róla, mi folyik a Rokkutsu ösvényen, majd dicsérjük a bábos dolgot, és kérdezzük meg, hogyan lett Hyuga-ból kém. Kérdezzük meg, mi lesz harc esetén, és ajánljuk fel a segítségünket.
Bridge:
A hídon nindzsákba futunk bele, s kérdezzük meg Hyugát, honnan tudja a nevünket. Ha levertük a támadókat, vonjuk felelősségre őt hogy lehülyézett minket, majd menjünk az állomásra.
Station:
Még egy kis kardozgatás, majd Dojima megütése után irány az Ipponmatsu.
Ipponmatsu:
Donával közöljük Suzu elrablásának tényét, majd megint kardozás következik. Inokashira is megjelenik, de saját emberei végeznek vele. Dona el akar küldeni, de maradjunk és küzdjünk. Dona megsérül, és elküld minket kimenteni Suzu-t.
Kurou Residence:
Itt gyorsnak kell lennünk, mivel visszaszámlálnak Suzu halálához! Menjünk át mindenkin a parancsnokig (R2), és végezzünk vele.

Ending 4:
Első nap:

A startpontnál hagyjuk el a hidat a szentély (shrine) felé, itt felfele be az Ipponmatsu-ba, jobbra a fal mellett, és ne zavarjuk a trénert a mező másik felén. Célunk a Kurou rezidencia.

Kurou Residence:
menjünk az első kapuhoz, és mondjuk el Tsubohachi-nak, hogy minden vágyunk belépni a Kurou család kötelékébe. Most irány a zárt ajtó, és már bent is vagyunk. Menjünk fel egészen a nagy házig, ahol Tesshin ki akarja próbálni, milyen ügyesek is vagyunk. Jön Shiretoko, majd ha levertük Tesshin csaja ad némi pénzt és beszél valami küldetésről a szentélynél. Mehetünk Ipponmatsura.

Ipponmatsu:
Ha akarjuk, frissen szerzett Yenjeinket elkölthetjük a kovácsnál, majd menjünk is a Shrine felé ki.

Shrine:
Shiretoko megköszöni közreműködésünket, és a menet elindul az állomásra (ha indulásra szólít, válaszoljuk, hogy "very well).

Station:
Megérkezéskor kis eligazítás, amin ne szóljunk semmit, majd az étteremben miután beszél Suzuval és Donával, forgassuk fel a helyet (dobáljuk a bútorokat). Suzu nem boldog attól, hogy csak azt tettük, amit mondtak nekünk, és Shirekotóval hagyjuk el a helyszínt, ki ismét köszönetet mond, és új munkát ígér estére.

Ipponmatsu:
Ha már este van, upgradeltessük Dojimával kedvenc kardunkat, és térjünk vissza a Kurou rezidenciára.

Kurou Residence:
A kapunál mondjuk Nakanónak, hogy munkánk van, mire előkerül Shirekoto is.

Ipponmatsu:
A feladatunk az, hogy vigyázzunk Tesshin egyik gyermekére. Maradjunk Shirekoto mögött, majd hamarosan támadók érkeznek az Akadama klánból. Ha Kitcho kérdezi, melyik oldalon állunk, válaszoljuk neki azt, hogy a baba ártatlan (innocent). A harc elkezdődik, de mi inkább meneküljünk el a gyerekkel vissza, ahonnan jöttünk.

Kurou Residence:
Tesshin 20 yent adományoz nekünk, majd menjünk Shirekotóhoz, és kérdezzük meg, mi az ábra. Azt mondja, hogy Murasaki asszony (Tesshin nője) szokatlan körülmények közt ment el (nem úgy). Menjünk ki, át Ipponmatsun, végcélunk a szentély lesz.

Shrine:
Bemenve észrevesszük a nőt, ki gyanúsan körbenéz, majd felmegy a lépcsőkön. Hopp, a feleségnek viszonya van Inokashirával! Szakítsuk félbe a társalgásukat, és mondjuk nekik, hogy mindent kihallgattunk. Az a fontos ezután, hogy nehogy kardot rántsunk! Shiretoko érkezik a megmentésünkre, s mikor szót kapunk, mondjuk el a titkos találkát, amit kifigyeltünk, és ha megy szólni Thessinnek, kérjük, hogy bocsásson meg a csajnak. Ekkor meghívást kapunk, hogy másnap csatlakozzunk a Kurou védelemhez. Most siessünk gyorsan az öntödéhez, ki a híd felé.

Második nap

Bridge:
Egy csapat ember lopakodik az öntöde felé a folyóban, kövessük őket.

Foundry:
Megérkezésünk után rövidesen Tesshin parancsot ad, hogy a vasútnál erősítsük a csapatát, és automatikusan ide is kerülünk.

Railroad:
Elég jó kis küzdelemnek nézünk itt elébe, először egy kemény harcos, majd az Akadama klán két legjobbja jön nekünk, Karibe és Chelsea. Mindkettőnél finom kard van, haláluk után felszedendő. Ekkor Tsubohachi visszaküld minket az öntödébe.

Foundry:
Most Kitcho-val jön egy kis küzdelem, amit a torony tetején meg is nyerhetünk, feltéve, ha Tesshin sem okoz nekünk gondot. Próbáljuk nem leverni a tetőről ellenfelünket, mert aztán kereshetjük. halála után kard felszedés, és rohanás vissza a hídhoz.

Bridge:
Ha nem vagyunk jó bőrben, fent a hídnál együnk egy kis répát. Ha látjuk a fickót, pár yenért hasznos mozgásokat tanít nekünk. ha megvagyunk, mehetünk is át a szentélyen, Ipponmatsun, egészen a Kurou rezidenciához.

Kurou Residence:
Yosimitónak mondjuk, hogy kész vagyunk a megbeszélésre. Hagyjuk beszélni, ne szakítsuk félbe, majd ha követjük Tesshint kifele, a csata a kormányzóval elkezdődik. Ha Tesshin azt mondja, menjünk, mondjuk neki, hogy maradunk, és fejezzük be a küzdelmet. Ha vége, irány Ipponmatsu.

Ipponmatsu...
Csatlakozzunk Shirekotóhoz az ágyúsok ellen, menjünk mögéjük és nyomjuk le a fickókat, míg Shirekoto nem irányít előre. Irtsunk ki mindenkit, és menjünk a híd fele.

Station:
Beszéljünk Tsubohachival, aki azt mondja várjunk és figyeljünk. Hyuga és nindzsái megérkeznek, legyünk ügyesek! Ha Hyuga meghalt, harcoljunk Tsubohachi oldalán, és zúzzuk le a maradék ninjaszt.

Bridge:
Itt már "csak" Tamagawa ellen kell harcolni, és megkapjuk a 4. véget.

Ending 2:
Első nap.

Ne találkozzunk össze Tsubohachi-val, hanem menjünk egyenesen a szentélyhez, ahol Hyugát látjuk a kormányzó tisztjével társalogni. Ha van jó fegyverünk, kinyírhatjuk, majd menjünk az Ipponmatsu felé.

Ipponmatsu:
Beszélgessünk el a fickóval a domboldalon, de egyelőre semmi több. Ha végeztünk, menjünk be Dojimához is, majd el az állomás irányába.

Station:
Térjünk be Suzuékhoz, és kérjünk valamit enni. Tegyünk pozitív megjegyzéseket Donának kaja közben, majd a közjáték után menjünk a híd felé. Ha Suzu a segítségünket kéri, válaszoljuk azt, hogy ez nem a mi dolgunk. Menjünk vissza Ipponmatsu felé.

Ipponmatsu:
Az idő eltelt, este van. A mező másik végén pár fickó jön felénk, kérdezzük meg tőlük, hogy ki az a Murasaki, majd engedjük őket elmenni. Irány jobbra a szentély felé! Menjünk fel a lépcsőn, majd jöjjünk is le, hogy találkozzunk Toyoko-val. Mondjuk neki, hogy meg akarjuk ismerni a titkot, mire egy kis harc kezdődik. Ha nyertünk, elmondja, hol a titkos bejárat a Kurou házba. Mehetünk a hídhoz.

The Bridge:
Kérdezzük meg Donát, hogy mit csinál, és fejezzük be a haiku-ját a "An omelet with rice"-szal, mire megállapítja, hogy nem vagyunk jobbak nála. Kövessük őt az állomásra.

Station:
Az erőszakoskodóra szóljunk rá, mire megrémül. A főnökének ne mondjunk semmit, ha kérdezget, mire pisztolyt ránt és egy kis harc kezdődik. Ha megcsaptuk párszor, hívja Jose-t, de ne foglalkozzunk a hústoronnyal, csak a pisztolyos emberrel, mire mindketten elfutnak. Menjünk ki a híd felé.

Bridge:
Már leszállt az éj, ha akarunk szálljunk be a harcba pár jó kard reményében. Majd vissza az állomásra.

Station:
Suzu megbíz minket barátja felkutatásával (ha jól emlékszem), fogadjuk el, és a Kurou rezidenciához kerülünk.

Kurou Residence:
Lopakodjunk el a jobb oldali fal mellett, míg meg nem leljük a titkos bejáratot. Menjünk be a főépületbe (az ajtók Négyzettel vagy karddal nyithatók ugye), nyomjuk le a fickót, és menjünk be a JOBB OLDALI ajtón! A következő szobában balra, és tegyük el a kardunkat! mielőtt bemegyünk Donához! Mondjuk el neki, hogy Suzu küldött, és kérdezzük meg, miért került ide, majd mondjuk, hogy ideje menni. Persze vetessük fel vele a széfet, mielőtt kimegyünk. Mikor találkozunk Tsubohachi-val, Dona szól, hogy hagyjuk és menjünk. Cselekedjünk ekképpen. Ipponmatsunál kerüljük el Tesshint és a harcot, és menjünk a Station-ra. Közjáték, majd jöhet a híd.

Második nap

Bridge:
Forduljunk is meg, s menjünk vissza az állomásra.

Station:
Fogadjuk el Dojima küldetését a következőképpen:
"What is it that you want to tell me?" - "I've got a general idea." - "That's incredible" - "Yes, I do" - "How do you know that?" - "What will happen if the battle comes?" - "OK, I will help you.".

Bridge:
Itt Hyugába és nindzsáiba ütközünk. Kérdezzük meg tőle, hogy "How do you know my name?", mire tesz egy megjegyzést és egy kis küzdelem vesz kezdetét. Vigyázzunk, hogy Dojima életben maradjon! A harc végén kérdezzük meg Hyugát, hogy hogyan is gondolta azt a megjegyzést. Menjünk vissza az állomásra, és küzdjünk meg a katonákkal, miközben kérhetünk Dojimától egy kis kaját is. Mikor Dojima azt mondja, hogy menjünk el nélküle, fogadjunk szót és hagyjuk magára.

Ipponmatsu:
Mondjuk el Donának, hogy Suzu-t elrabolták, majd verjük le a feltűnő katonákat. Hagyjuk itt Dona-t, és induljunk el Suzuért.

Kurou Residence:
Menjünk át főkapun, majd ha látjuk, hogy Tamagawa tábornok mire készül, forduljunk jobbra és beszéljünk a földön heverő Tsubohachi-val. Kérdezzük, meg, hogy minden okée, majd mondjuk el, hogy Suzu-t jöttünk kiszabadítani. Mondjuk el, hogy a kormányzó katonái rabolták el, s kérdezzük meg, mi történt vele (Tsubohachival), majd vegyük rá, hogy segítsen nekünk. így már mehetünk fel, legyakni Tamagawa-t, de arra vigyázzunk, hogy Tsubohachi életben maradjon!

Ending 1.

(Itt a lényeg, hogy csak akkor harcoljunk, ha muszáj!)

Első nap.

Bridge:
Ne avatkozzunk közbe, csak figyeljük az eseményeket egészen a híd alatti kibontakozásig! Ha vége, menjünk fel a dombon a szentély felé.

Shrine:
Menjünk fel a lépcsőn, és figyeljük meg Hyuga összeesküvését a kormányzó katonájával. Ez után vissza le, és irány az Ipponmatsu.

Ipponmatsu:
Forduljunk jobbra, és menjünk be Dojima házába, kovácsoltassunk ha szükséges, majd ki, célunk a Kurou rezidencia.

Kurou Residence:
Mondjuk el Tsubohachinak, hogy csatlakozni szeretnénk a Kurou családhoz, és beinvitál. Kérdezzük meg, hogy kicsoda az a Master Tesshin, és menjünk át a kapun. A folyosón át kihallgathatunk még egy párbeszédet a kis Kintaróról, majd fel a rámpán hogy találkozzunk Murasaki asszonnyal és Tesshinnel. Ne beszéljünk ha kérdeznek, mire a csaj előhívja Shiretokót, hogy leteszteljen minket. Most se beszéljünk, csak rántsunk kardot és harcoljunk, vigyázva, hogy maradjunk középtájon. Ha legyőztük, Murasaki ad pár yent és megbíz minket egy küldetéssel is. Ha kolbászolunk még egy kicsit, hallhatunk pár infót az öntödéről, majd menjünk kifele, s a párbeszéd után mehetünk is el.

Ipponmatsu:
Menjünk közel a fánál dumáló fickókhoz egy kis hallgatózásra, majd el a vasút felé.

Railroad:
A piros fickók éppen a Kurou-k ellen beszélnek, vagyis csak az egyik, akit most szépen le is kell kardoznunk. Ha megvan, mehetünk is Akadamáékhoz.

Akadama Clan:
Mondjuk a kapuőrnek, hogy csatlakozni akarunk, mire az a válasz, hogy Kitcho éppen nincs itthon. Menjünk el, hogy lássuk a közjátékot.

Railroad:
Egy fickó fut utánunk egy kis pénzt lejmolva, készítsük ki, majd az állomáson és az Ipponmatsun át menjünk a szentélyhez.

Shrine:
Shiretoko megköszöni, hogy eljöttünk, mondjuk neki, hogy "very well", majd menjünk vele az állomásra.

Station:
Itt az ideje Suzu éttermének a felforgatására a bútordobálásos módszerrel. Mondjuk le Suzunak picit később, hogy mi csak azt csináltuk, amit mondtak. Miután gazdagabbak lettük néhány yennel, siessünk a vasúthoz (ne álljunk meg upgradelni), és szembekerülünk Hyugával. Kérdezzük meg, miről is beszél, mire figyelmeztet, hogy mi ne bonyolódjunk bele. Menjünk tovább a vasút felé.

Railroad:
Leszállt az este, mehetünk Akadamáékhoz csatlakozni.

Akadama Clan:
A kapus bekísér minket. A párbeszédek után egy kis harc következik Karibe-vel (vagy hogy hívták). Az a lényeg, hogy ne öljük meg! Ha nyerésre állunk, bocsássunk meg neki. Ha mehetünk, Toyoko figyelmen kívül hagyásával menjünk a vasúton át az öntödébe.

Foundry:
Két ember dumál középtájon az öntöde jövőjéről, ha végeztek, menjünk le a folyóhoz, s abban menjünk el a hídhoz.

Bridge:
Ha akarunk, csatlakozzunk a harchoz, majd fel a szentélybe.

Shrine:
Óvatosan hallgassuk ki Murasaki és Inokashira párbeszédét, és mikor az a rész jön, hogy "Well, you're shrewd too, you little policeman" fedjük fel magunkat. De nehogy kardot rántsunk! Mondjuk el, hogy mindent hallottunk, mire meg akarnak ölni minket, de Shiretoko érkezik és megment. Mondjuk el neki, hogy láttuk a titkos találkát, de később kérjük, hogy bocsásson meg a nőnek. A találkozás után le a lépcsőn, és át a hídon az állomásra.

Második nap

Station:
Dojima nekünk jön, de mi nyugtassuk meg, hogy nem vagyunk érdekeltek a témában. Menjünk a vasúton keresztül az Akadama klánhoz.

Akadama Clan:
Beszéljünk Kitchóval, és mondjuk neki, hogy "That's exactly what I want you to do". A szentélyben lopakodjunk fel a lépcsőn és kémleljük ki Hyugát. A beszélgetés után ránk szabadítja a nindzsákat, akik kicsinálása után a Hyuga ügy is megoldódik. Mehetünk is a hídon és a folyón át az öntödéhez, majd a vasúthoz, onnan pedig az Akadama házhoz.

Akadama Clan:
A harcoláson kívül más nincs, de szerencsére Thessin pár embert küldött a segítségünkre. Ha megöltük a katonákat, közjáték jön, aminek a végén menjünk Chelseával az állomásra is harcolgatni. Ha itt is győztünk, menjünk el ha Chelsea felkínálja.

Bridge:
Tesshin és Kitcho segíteni fognak nekünk. Tamagawa is aktivizálja magát, de ha jobbak vagyunk nála, visszavonul a szentélybe.

Shrine:
Ahogy odaérünk, négy ninja veti ránk magát, de nem kell küzdeni, egyszerűen menjünk fel a lépcsőn. Tamagawa itt vár ránk, mondjuk meg a nevünket, ha kérdezi, mire elismeri nagy harci tudásunkat és invitál, hogy csatlakozzunk őhozzá. Utasítsuk vissza, harcoljunk vele, és halálakor gyorsan kapjuk fel az elejtett kardját!

Ending 6:

Mindent tegyünk úgy, mint az Ending 1-ben, viszont mikor Tamagawa-val harcolunk, fogadjuk el csatlakozási ajánlatát, és álljunk be hozzá.

Végezetül pedig egy kis segítség a gyáva csalóknak:
Pause, majd kardkiválasztó képernyő, ahol tartsuk lenyomva az L1+ L2 gombokat, és Le, Fel, Le, Fel, Jobb, Bal, Kör. Ha jól csináltuk, az életerőnk felmegy a maximumra.

Dzson

MORROWIND TIPPEK

Bár az irányítás egyszerű, és a töltőképernyőkön is láthatjuk a gombkiosztást, a biztonság kedvéért (és a funkciók tisztázása végett) fussunk át rajta még egyszer

■ Az analóg karokkal mozoghatunk, illetve nézelődhetünk a megszokott módon, ez további magyarázatot gondolom, nem igényel

■ "A" gomb – ezzel aktiválhatunk nagyjából mindent. Ajtónyitás, karakterek megszólítása, menüben a menüpontok kiválasztása, inventoryban az eszközök, ruhák használatba helyezése, hullák, ládák, hordók, zsákok átkutatása, egyszóval mindig ezt nyomjuk, ha valamit valamilyen módon használni akarunk

■ "B" gomb – kilépés az ingame menübe. Ilyenkor a játék pauseolódik, vagyis nyugodtan kimehetünk hideg sörért, amíg eldöntjük, hogy a kék sapkát, vagy a szarvas sisakot akarjuk fejünkre helyezni. A menüben a bal és jobb gombokkal lépkedhetünk az inventory, map, magic és karakterlap (stats) módok között. A térképen az "A" gombbal válthatunk world illetve local módok között, a baloldali karral egy kurzor segítségével mozgathatjuk a térképet, majd az "X" gombbal ugorhatunk vissza az aktuális pozíciónkra. A magic lapon az "A" gombbal kiválaszthatjuk az alapértelmezett varázslatot (vagy varázstárgyat, tekercsert), az "Y" gomb segítségével info-t kérhetünk az adott elemről. A cost/chance megmutatja, hogy hány magicka pontra van szükség az adott varázslathoz és mennyi az esélyünk annak sikerességére (százalékban). Az inventory hasonlóképpen működik, csak itt az "X" gombbal le is rakhatjuk a kiválasztott tárgyat. A stats lapon láthatjuk karakterünk összes tulajdonságát a nevétől kezdve egészen a hírnévig (reputation) és a fejére kitűzött vérdíjig (bounty). Az "Y" gomb szintén info-kat jelenít meg. A menüből a "B" gomb ismételt megnyomásával léphetünk ki.

■ "X" gomb – fegyver készenlétbe helyezése. Használni a jobb gombbal tudjuk.

■ "Y" gomb – varázslás "előkészítése". Ilyenkor hősünk előretartja kezeit, és a jobb gomb megnyomására elkezdi a hókuszpókuszt.

■ Fekete gomb – "rest" funkció. Ezzel pihenhetünk. Városok közelében általában tilos letáborozni, a vadonban meg veszélyes. Meg kell adnunk, hány órát szeretnénk aludni, de ha valami megzavar (pl. egy vérengző patkány) a pihenés megszakad, és harcolnunk kell.

■ Fehér gomb – "journal", azaz napló. Ez egy igen fontos funkció, ugyanis minden jelentős információ eltárolódik a naplóban, és egy idő után sűrűn használni is fogjuk, ha pl. napokkal azelőtt hallott neveket kell felidéznünk.

■ Jobb ravaszgomb – fegyver vagy varázslat használata. Ha épp egyik sincs beélesítve, a gomb semmit nem csinál.

■ Bal ravaszgomb – ugrás. No comment :)

■ START gomb – kilépés a főmenübe. Itt menthetünk/tölthetünk állást, kezdhetünk új játékot, vagy állíthatjuk be a hang és az irányítás opcióit. Szintén itt kapcsolhatjuk ki/be a célkeresztet, a kontroller rezgését, az árnyékokat, feliratokat, stb.

■ BACK gomb – megegyezik a "B" gomb funkciójával.

■ Lopakodni a bal oldali kar benyomásával tudunk, lopáshoz melegen ajánlott :)

■ A jobb oldali kar benyomásával kapcsolhatjuk a nézetet (külső/belső)

■ Karaktergeneráláskor mindenre figyeljünk oda. A fajok eleve bizonyos jellemet támogatnak, és képességeik, adottságaik is merőben eltérőek. Varázsolni a high-elf faj a leginkább ajánlott, harcra az ork, nord redguard. A kaszt kiválasztásánál is nagyon fontos, hogy előre eldöntsük, milyen stílusban óhajtunk majd működni Morrowind földjén, ugyanis nem csak a harc és a hatalmas varázserő megfelelő eszközök az érvényesüléshez. Legalább ennyire lényeges a csillagjegy amiben karakterünk született. Mindnek megvannak az előnyei, jól fontoljuk meg, mire van igazán szükségünk.

■ A főmenüben bekapcsolhatjuk az "Alway use best attack" funkciót, ami tulajdonképpen annyit jelent, hogy nem kell manuálisan kontrollálnunk harc közben a támadások irányát. Ezt különben úgy tehetjük meg, hogy ütés/vágás közben a baloldali kart egy adott irányba mozdítjuk. Ez fontos, mert harc közben az adott fegyverre vonatkozó képesség így jobban fejlődik.

■ Ha csak tehetjük (és nem ellenkezik a karakterünk meggyőződésével) használjunk mágikus fegyvereket, pajzsokat, ruhákat. Ezeket meg is vásárolhatjuk, de a megfelelő eszközök felhasználásával (fegyver, a szükséges varázslat, és egy lélekkel "feltöltött" soul gem) akár meg is csináltathatjuk, de ha karakterünk mestere az enchant mágiának, akár maga is elkészítheti saját mágikus tárgyait.

■ A fegyverek kopnak, sérülnek, minden komolyabb kaland után javíttassuk meg őket egy fegyverkovácsnál (armorer)

■ Ha íjjal terítettünk le valakit (vagy valamit), a nyilakat kiszedhetjük a tetemből

■ Szintén nem mindenki (többek között én magam sem) jön rá elsőre, de az íjat csak akkor használhatjuk, ha a nyilakat is magunkra "szereltük", azaz inventory módban "equip" paranccsal aktiváltuk

■ Megfelelő képességek nélkül sosem fogunk kedvező üzleteket kötni. A mercantile képesség viszont pont ezt a célt szolgálja. Segítségével az árusok nem fognak pofátlanul átverni, mert bizony alapból ez a helyzet. Szintén segíthet a helyzeten, ha magas a reputation vagy erős a personality.

■ Minimális szinten alkudozni is lehet az árusokkal, de az említett képességek nélkül nem sok sikerrel

■ Egyetlen képességen is sok minden múlhat, ha sem a harcban, sem a mágiában nem jártas a karakterünk, tanítsuk meg zárakat nyitni, és csak győzzük számolni a befolyó aranyakat és egyéb értékeket. Az ehhez szükséges képesség a "security".

■ Szégyen a futás, de (főleg az elején) hasznos... :)

■ Mindent nézzünk meg alaposan, mindenkitől kérdezzünk meg mindent (néha nem árt többször is)

■ Mielőtt harcba bonyolódunk, mérjük fel a helyzetet, nem biztos, hogy mindig a legrövidebb út a legjobb

■ Ha már harcra kerül a sor, és a karakterünk mágiahasználó, próbáljunk meg előre kidolgozott taktikák alapján néhány trükkös varázslattal előnybe kerülni. Például eresszünk az ellenségre egy megidézett mumust, aztán élesítsük be a berserket, és amint a megidézett segítőnk eltűnik a berserk hatása alatt rohanjuk le. Persze ez csak egyetlen példa volt a sok tízezezer lehetőség közül, a taktikát mindenki a saját képességei szerint alakíthatja ki. De egy pillanatig se felejtsük el, hogy "többet ésszel mint erővel!" :)

■ Óvakodjunk a vámpíroktól! Legalábbis, ha nem akarunk mi is azokká válni... Ugyanis, amennyiben egy vámpír megharap, és nem találunk rá gyorsan gyógyírt, három nap múlva megtörténik az átváltozás. Ezután már csak nagyon kevesen akarnak velünk szóba állni, és nem mehetünk többé a napfényre. Elvileg vámpírként is végigjátszható a történet, szóval akit vonz ez a mítosz, az belülről is átélheti a Morrowind készítőinek felfogásában. A vámpír témában találhatunk pár könyvet utazásaink során.

■ Értékeljük a könyveket! Szinte minden (ha nem minden) hasznos információt megtalálhatunk leírva is. Érdemes a jobb könyveket megtartani, de vannak olyanok is, amelyeknél már az első oldalnál jelzi a program, hogy karakterünk okosabb lett tőle, és valamelyik tulajdonságunk fejlődött.

■ A program sajnos nem figyel oda a különböző céh- illetve klántagságokkal járó korlátozásokra, így akár az összes céhbe beléphetünk, attól függetlenül, hogy azok esetleg háborúban állnak egymással. A céheken belül egyre feljebb juthatunk a ranglétrán, így egyre több kedvezményben, juttatásban lehet részünk. A mage guild tagjai pl. használhatják a teleportot a többi mage guild között. A tolvaj céh tagjaként eltüntethetjük a fejünkre kitűzött vérdíjat, annak töredékéért, és így tovább, minden társaság kedvez a tagjainak, ahogy tud.

■ Minden varázslatot (főleg a sajátokat) próbáljunk ki kevésbé éles helyzetben, a vadonban állatokon

■ Ha csak lehet, fizessünk a különböző tárgyakkal, pl. a fegyverkereskedőnél hagyjuk ott a zsákmányolt vasakat, és abból vegyünk újat, vagy csak simán váltsuk pénzre, ugyanis az aranyat mindenhol elfogadják, és kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy hirtelen valami drágát kell venni

■ Ha egy dungeon kifosztása közben megtelik az inventory, pakoljuk le a cuccot a kijáratnál, innen utólag még elszállíthatjuk.

■ Az üres soul gem-ekbe magunk is zárhatunk lelkeket a megfelelő (soultrap) varázslat használatával. Nem minden soul zárható minden gem-be, de nem nehéz összekombinálni őket. Lélekvadászaton mindenképpen szörnyeket keressünk.

■ A skilleket nem csak használat közben fejleszthetjük. Rengeteg karakter "oktat" bizonyos dolgokat, ami annyit tesz, hogy pénzért cserébe fejleszti valamelyik képességünket. Sok pénzt spórolhatunk meg, ha egy guild tagjaként tanulunk egy másik tagtól.

■ Minden eszement varázstárgy készítési kombinációt próbáljunk ki, nagyon hasznos dolgokat lehet improvizálni (már akinek megvannak rá az erőforrásai)

FREAK

RESIDENT EVIL GC - JILL

BEVEZETŐ

Előjáróban csak annyit mondanék, hogy igyekeztem a végigjátszásomat a lehető legpontosabban és logikusabban összeállítani, azaz törekedtem arra, hogy segítségemmel minél gyorsabban végig tudd vinni a programot. Ez nem jelenti azonban azt, hogy ez mindenhol sikerült, valószínű, hogy egy-két helyen találni fogsz gyorsabb megoldásokat. Szükség van a gyorsaságra, amint azt látni fogod, hisz a titkos fegyverek csak így jönnek elő. Szerencsére a végén nincs semmiféle értékelő vagy fokozat, csupán a játékidőnket tudatja velünk a program. Az általam vázolt útvonaltól nyugodtan ellehet térni, főleg az elején amíg a házban vagyunk és gyűjtögetjük a maszkokat. Sőt ha eltértek tőle még az is előfordulhat, hogy egy-két jelenet előjön vagy elmarad. Igyekeztem az összes tárgyat leírni szobánként, de ehhez kapcsolódóan két fontos momentumot említenék. A végigjátszás (legalábbis Jill-lé) a Normal nehézségi fokozat alapján készült. Ez azért lényeges, mert nehézségtől függően más mennyiségű lőszert, gyógyítást, Defensive Itemet (DI), találhattok, értelemszerűen Easy-n jóval többet, mint később Hardon. Ehhez kapcsolódik a másik momentum a térkép. A Z gombbal lehet előhozni, és szerintem sokkal fontosabb szerepe van, mint az eddigi RE játékokban. A szobák ugyanis addig pirossal lesznek jelölve, amíg az összes lehetséges tárgyat (beleértve a file-okat is) fel nem vetted! Tehát minden szobát addig kutassatok, amíg nem változik meg a színe. Az ajtókról csak annyit, hogy a pirosak a zárt ajtók, a kékek a már kinyitottak (tehát már használtad őket), a szürkék pedig nyitva vannak, de még nem mentél át rajtuk egyszer sem. Megemlíteném, hogy a végigjátszás a japán verzió (Biohazard) alapján készült, így némi eltérés (például a tárgyak vagy a kulcsok nevében vagy bizonyos tárgyak – lőszerek, növények stb. – helyében) előfordulhat az európaival szemben, de ez várhatóan nem lesz jelentős! A növényekről gondolom nem kell különösebb szót ejtenem. Na jó azok kedvéért akik esetleg nem ismerik a játékot: a zöld gyógyít, kék mérgezés ellen jó, piros felerősíti a zöldet. Egyesítgesd őket a nagyobb hatás és a több hely kedvéért!

SWORD KEY

Miután a csapat menedéket talál a villában, kiderül, hogy Chris hiányzik. Jill vissza akar érte menni, de Wesker megtiltja, hisz kint még ott vannak a vérszomjas dögök. Ekkor egy lövés dördül az épület bal szárnyából, talán Chris az? Jill és Barry azonnal útnak indulnak az ebédlőbe. Ha megkapod az irányítást a jobb oldalon találsz egy írógépet, vele szemben az asztalon egy adag ribbon, azaz írószalag csücsül, tudod ezzel lehet menteni. Sétálj Barry-hez, aki egy vérfoltot talál. Megkér, hogy nézz át a szomszédos szobába, amíg tanulmányozza a foltot, reméli nem Chris vére az! Az ebédlőben a kandalló felett találod a Wooden Shild-et, ha gondolod felveheted, de ráér később is, most csak a helyet foglalja. Jobbra találsz egy ajtót menj át. Fordulj lefelé és szaladj a rágcsáló zombihoz. Éppen a Bravo csapat egy tagját Kenneth-et lakmározza jóízűen. Neked jön, de ne foglalkozz vele, csak golyópazarlás. Szaladj vissza Barry-hez, ő majd elintézi! Miután kiterül, ezt jelenteni kell Weskernek, így siess vissza a hallba – mikor az ajtón át akarsz menni a zombi elszalad! A hallban Wesker eltűnt, most már Chrisszel együtt ő is hiányzik. Barry javaslatára kutasd át a helyet. Menj fel a másodikra, tegyél egy kört, aztán gyere le. Lesz egy kis beszélgetés Barry-vel, melynek végén megkapod az értékes Lockpick-et. Ezzel ajtókat lehet kinyitni! Mikor visszakapod az irányítást, érdemes először bemenni az első emeleten a jobb oldalon a nyitott dupla szárnyú ajtón. Középen találsz egy szobrot, melynek tetején csillog valami. Told a fiókos szekrényt a szoborhoz, majd állj a tetejére és vedd fel a térképet a Mansion 1F-hez. A beugróban (ahonnan toltad a szekrényt) találsz egy ajtót. Elég nehéz észrevenni, de ha megnézed az imént felvett térképet láthatod rajta. Ott lehet majd átöltözni az újrajátszások alkalmával. Egyébként itt a szoba végében fel tudod venni az első DI kést illetve a hozzátartozó file-t. Amikor távozni akarsz rögtön le is tesztelheted a kést, mert neked megy egy zombi. Menj vissz a hallba, majd onnan az ebédlőbe Kenneth hullájához. Ha hulla mellett van egy file. A holtest mellett balra egy ajtót találsz, menj be. A kalitkánál találsz egy tárat, míg a lépcsőnél két cserepes virág vár. Baktass fel a lépcsőn és be az ajtón. Szemben egy ajtó és egy fekvő zombi, valamint egy virág. Az ajtót hagyd, nyitva van ugyan, de az ott található Armor Key-t csak később tudod felvenni, azért jegyezd meg ezt a helyet. Indulj el a tükrös folyosón és a végében vedd fel a szoborba szúrt nyilat (Arrow Sahft) és vele együtt a file-t. A tükör előtt egy zombi és egy tár is van, előbbit intézd el, utóbbit vedd fel. Kocogj tovább a folyosón. A szemben lévő ajtó zárva lesz, de a jobb oldali ajtón kijutsz az ebédlő feletti emeletre. Rögtön jobbra találsz egy DI kést. Szabadulj meg a túl oldali zombitól, hogy ne zavarjon. A túloldalon van ugyanis egy szobor, ezt told oda, ahol hiányzik a korlát, majd lökd le. A szobor összetörik és lesz ott majd valami, egyelőre hagyd. Menj ki a duplaszárnyú ajtón (a hallba jutottál) és válaszd a középen pontosan a bejárattal szembeni ajtót, mely kivisz a szabadba - ez hasonlít kicsit a Code:Veronicára. Kint két zombi vár, vigyázz velük. Találsz egy rácsos kaput ez zárva lesz, illetve egy temetőt, ahol ha szorgosan keresel, akkor egy adag shotgun töltény a tiéd. Az egyik sírnál találod a lényeget, ide egy nyíl hegyet kéne illeszteni.

Feladat a Sword Key megszerzése: Lépj a menübe és a Check-kel vizsgáld meg az imént felvett nyilat (Arrow Shaft) - nyomd meg az A-t. A nyílról leválik a hegye, ezt megkapod. A sírba illeszd be a hegyet, így eltávolodik a fedőlap és lemehetsz a pokolhoz hasonló helyre. Egy nagy terembe jutsz. Az egyik oldalon négy maszk helye látható, ezeket kell majd összeszedni. Most viszont baktass a szoba másik végébe és az emelvényről vedd fel a könyvet. A menüben Check-keld a könyvet, fordítsd meg, majd az A-val szedd le a könyvről a Sword Key-t. Ezzel nemcsak a kulcs lesz a tied, hanem még a könyvet kinyitva egy új file is.

ARMOR KEY

Most már a Sword-os ajtókat mind ki tudod nyitni. Szerintem menj vissza a hallba és onnan a abba a szobába, ahonnan felvetted a térképet a Mansion 1F-hez. Most már kitudod nyitni a szemben az ajtót (nem a ruhatárhoz!), ami egy folyosóra visz. A gyakorlott játékosok biztosan óvatosak lesznek itt, de nyugi, kutya csak akkor támad, ha visszafelé jössz majd – persze az üveg azért megreccsen! A szobában először a második és a negyedik szekrényt is el lehet tolni, egy DI kés illetve egy tár van alattuk. A következő szobában mindjárt balra lesz egy ajtó, ha van elég helyed, akkor menj ki, ha nincs később feltétlen gyere ide vissza. Találsz ugyanis itt egy csomó növényt, illetve egy zsák mérget (Chemicals). Menj vissza a fő folyosóra, majd onnan a következő ajtón be a fürdőszobába. A kádban ereszd le a vizet, majd nézd végig a gusztustalan jelenetet. Miután Jill szétrókázta a WC-t, a kádból vedd fel a DI kést. Irány vissza a folyosóra. Kocogj tovább, egy újabb ajtót találsz. Na itt egy érdekes dolog van. Ugyanis ha itt bemész felveheted a shotgunt! Viszont amikor próbálsz kimenni beszorulsz. Ha megnézed a két zárt ajtót, Barry fog segíteni neked és kiment. A másik mód a shotgun felvételére, ha kastély bal szárnyából felveszed kicsit később a rossz shotgunt (Rusty Shotgun) és a ebben a szobában a jó helyére teszed, akkor a Barry-s jelenet elmarad és később mikor visszamész a halba, egy adag lőszert kapsz tőle a gránátvetőbe (ezt talán e nélkül is megkapod). Döntsd el mit teszel! Most szaladj tovább be a dupla szárnyú ajtón. A balra látható ajtót válaszd és lődd agyon a zombit. A lépcső alatti ajtó egy ládás mentőhelyhez vezet. Tedd le a kést, a ribbont és a Chemicalt. Vedd fel a földről a flaskát. Ezt feltöltheted benzinnel az írógép mellett. Ha akarod cipelheted, de szerintem csak a helyet foglalja. Lesz itt még egy file is. Távozz és baktass fel a lépcsőn a másodikra. Indulj jobbra és vigyázva a zombira, menj be a szemben lévő ajtón – sajnos a jobb szélen lévő zárva lesz, pedig oda kéne menni. Sebaj a kinti folyosón fordulj felfelé és menj be az ajtón a könyvtárba. Vedd fel az asztalról (ahol a kis ágyú van) a sípot és vele a file-t. E mellett van egy tár is. Az íróasztalon találsz egy file-t illetve egy öngyújtót is. Menj ki és indulj el a folyosón, újra a hallba jutsz. Válaszd a szemben lévő duplaszárnyas ajtót, itt lökted le a szobrot. A még zárt ajtót ki tudod nyitni a Sword Key-jel. Egy lefelé vezető lépcsővel díszített szobába jutottál – ha lemész, egy dobozos, írógépes szobához mehetsz. Rögtön szemben találsz egy ajtót, ez kivisz a szabadba, ne habozz oda menni. Állj meg az ajtó közelébe, de ne menj túlságosan előre. Fújd meg a sípot, erre két kutya ugrik neked. Azonnal kezdd el lőni őket! Az egyik blöki elejt egy nyakörvet. Ezen a kinti részen ha továbbgyalogolsz egy ajtót nyithatsz ki, ezt tedd meg, de ne menj tovább, mivel az a hallba vezet vissza. Inkább menj vissza a lépcsős szobába. Szemben a korlát túloldalán egy zombi és egy ajtó, amit kitudsz nyitni, lépj ott be. Visszajutottál arra folyosóra, ahol a nyilat vetted fel. Indulj el jobbra, majd innen abba a szobába, ahova az elején azt mondtam, hogy még ne nézz be. Csak gyorsan szaladj mert a zombi fel kel! Kocogj fel a lépcsőn és egy emelvényhez jutsz, ahol csillog valami.

Feladatok az Armor Key-hez: Először is Check-keld meg a nyakörvet, amit a kutyától vettél fel. Kapsz egy furcsa ikonhoz hasonló tárgyat. Először fordítsd meg, aztán ezt is Check-keld meg - meg kell nyomni rajta egy gombot. Tiéd a hamis Armor Key. Az emelvényről vedd fel az igazi Armor Key-t, ám ekkor beindul egy csapda. Gyorsan tedd a hamis AK-t az emelvényre, így a csapda leáll. Gyorsan cselekedj mert különben darált hús lesz belőled! Most már elkezdhetjük felvenni a maszkokat.

AZ ELSŐ MASZK

Először talán ideje lenne felvenni a shotgunt és a gránátvetőt. A rossz shotgun megszerzéséhez menj vissza a lefelé vezető lépcsős szobába, ahol az imént jártál. Itt a lépcső mellett találsz egy ládás szobát. Szaladj tovább és menj be a következő ajtón – ez jobbra lesz. Itt a kicsiny szobában lesz a rossz shotgun és egy DI sokkoló. Szemben a fiókban találsz egy ribbont. Ahogy fentebb írtam menj vedd fel a jó shotgunt (lesz ott egy DI kés), úgyhogy kicseréled a rosszra. A gránátvetőt a második emeltről a hallból nyíló helységből veheted fel. Egész pontosan a hallban a térkép szerint a jobbszárnyon a jobb alsó ajtót kitudod nyitni. Kint lesz Forrest hullája. Vedd fel a gránátvetőt és a padról a DI kést. A folyosó végén két növényt találsz, de amikor oda érsz neked jön Forest. Intézd el. A Shotgunhoz közeli ládás/írógépes szobában megtalálhatod Barry utánpótló csomagját, benne egy gyógyító spray-el és egy adag tüzes lőszerrel a gránátvetőbe. Miután felvetted a shotgunt fordulj le és menj be a dupla szárnyas ajtón. Kocogj kicsit előre és válaszd balra az ajtót – vigyázz, mert a zombik bejöhetnek! Ez itt a képterem.

Feladat az első Maszkhoz: Most más egy kicsit a feladat mint rég, ám az idegesítő varjak most is itt vannak! Ne hergeld őket akkor nem bántanak! Sétálj át a terem másik végébe. Állítsd be balról az első képet narancssárgára, a másodikat lilára, az utolsót zöldre. A képek mind a két oldalán találsz gombot, az nyomogatva tudod a színt változtatni. Ha készen vagy nézd meg a nőt ábrázoló képet és nyomd át a gombot. Kimehetsz a rácsos udvarra és felveheted az első maszkot.

A MÁSODIK MASZK

Itt kinyithatod az eddig zárt rácsot. Gyere vissza a hallba, majd fel a másodikra (Mansion 2F) és menj be a jobb szárny felső ajtaján. Itt a folyosón van egy dupla ajtó, oda nézz be.

Feladat a második Maszkhoz: A jó öreg páncélos lovagos szobába kerültél, de kicsit itt is átalakult a feladat. Amikor belépsz a lovagok bemozdulnak. Középen egy gombot találsz, de még mielőtt megnyomnád, a helyére kell tolni a lovagokat. Először told a jobb felsőt, aztán a bal alsót, végül a jobb alsót. Ezzel a helyére kerülnek a szobrok és megnyomhatod középen a gombot - ha nincsenek a helyükön s úgy nyomod meg meghalsz. A gomb megnyomása után kapsz egy dobozt. Check-keld és forgasd a dobozt, ha jó helyen nyomod le, megkapod a második Maszkot.

A HARMADIK MASZK

Menj vissza a folyosóra és indulj lefelé. Találsz itt is egy még zárt ajtót. Bent megtalálod a mérgezett Richard-ot. Szérumot kell neki szerezni, úgyhogy siess a megjelölt szobába. Ha gyors vagy, akkor Richard életben marad! Mivel úgyis egy ládás szobából kell menned, ezért vedd fel az öngyújtót is. Mikor visszaérsz Richard nekedadja a rádióját. A szobában találsz két növényt, meg hátrébb egy ajtót. Bent lesz egy feljáró, ám oda még nem tudsz bemenni. Ellenben a kis beugróban található ajtó nyitva van, ám előtte intézd el a zombit. Bent a sötét szobában az öngyújtóval gyújtsd be a gyertyát így jobban láthatsz. Jobbra told el a szekrényt. Egy titkos beugrót találsz, itt lődd szét a zombit és vedd fel a kitépett lapot. Menj vissza az ebédlőbe és ha még nem vetted fel a kék kristályt, akkor most itt az ideje, de most ne hagyd ott a kandalló feletti Wooden Shield-et sem. Kocogj át a ház bal szárnyában található ládás részhez (ahonnan felveted a szérumot). A rossz shotgun megtalálási helye mellett találsz egy ajtót. Ott menj be. Rögtön szembe lesz egy DI sokkoló. Indulj balra és menj be a kis beugróban látható ajtón. Itt tedd a kristályt a tigris szobor szemébe – egy adag shotgun töltény a tiéd. Ezzel a szobával majdnem szemben van egy másik is. Itt egy tárat és egy DI sokkolót találhatsz. A szemben lévő ajtó a Kenneth hulláját rejtő szobába visz. Ezen a helyen megjegyezném, hogy ha felfelé mész egy lifthez jutsz, mellette pedig egy lejáróhoz, ami egy ajtóhoz visz. Ezt nyisd ki, így megszabadulhatsz a Sword Key-től. Bent a konyha van. Az asztalon egy DI kés, amúgy pedig rothadt hús és döglegyek mindenütt. Hagyd is itt a helyet, majd később lesz jelentősége, próbálj vissza menni Kenneth hulláját rejtő szobába. Amint az ajtóhoz érsz egy zombi jön. Kint indulj felfelé és nyiss be az első ajtón.

Feladat, a Shield Key megszerzése: A zongorához jutottál. A szoba egyik végében told el a szekrényt és vedd fel a kottát, majd egyesítsd a kitépett lappal. Zongoránál használd a kottát, így Jill lejátssza a művet. Erre kinyílik egy rejtett ajtó. Bent vedd fel a Golden Shield-et, és tedd a helyére a Wooden Shield-et - a szobor mellett lesz egy file. A Golden Shield-et vidd vissza a kandallóhoz, erre kinyílik az óra. Menj az órához és állíts be 6:00 órát rajta. Ha ez megvan az óra elmozdul és tiéd a Shield Key.

Feladat, a harmadik Maszk megszerzése: Kapd fel a ládádból a mérget (Chemical) és legyen jó sok üres helyed (legalább három), majd vidd a ház észak-nyugati részébe. Ez a szoba is arról a folyosóról nyílik, amelyikről a tigrisszobros szoba (térkép!). Bent találsz egy kicsi ám agresszív növényt, meg egy generátort, ami vízzel látja el. Először kapcsold be a generátort, aztán öntsd a mérget bele, így a növény rövidesen kikészül. E mögül felveheted a harmadik Maszkot.

A NEGYEDIK MASZK

Mielőtt itt hagynád a szobát, vedd fel a növényeket is. Keress egy ládát, pakolj be gyógyításokat és a gránátvetőt lőszerrel (főleg a sárga színű savas lőszert vidd magaddal). Kocogj vissza abba a szobába ahol találkoztál Richarddal. Válaszd a szemben lévő ajtót. Most már kitudod nyitni a szemben látható ajtót, de csak akkor tedd meg ha készen állsz az első főellenségre.

Feladat, a negyedik Maszk megszerzése: Bent az óriáskígyó vár rád. Mikor megjelenik Richard is segíteni fog. Nem baj ha kilövöd rá az összes hagyományos shotgun töltényedet, de újra ne tölts! Valószínű, hogy közben megfekszik, de ez csak ideiglenes, ugyanis amikor Richarddal csevegünk nekünkjön és elnyeli barátunkat. Ha kifogyott a shotgun, akkor lődd a gránátvetővel, méghozzá a savas lőszerrel. Nyugi, ha rálőttél kb. 6 shotguntöltényt akkor egy maximum kettő savas lőszer után menekülőre fogja a dolgot. A szoba végében megtalálod a negyedik Maszkot is.

MÉRGEZÉS

Ebben a szobában felveheted Richard elejtett Assault Shotgunját. Mikor kilépsz a szobából Jill észreveszi, hogy a kígyó megmérgezte, így futhatsz szérumért, ugyanoda, mint korábban. Egyébként a régi RE-kben, itt gyakran Jill elájult és ebben a szobában ébredt, mivel valaki (talán Wesker?) megmentette. Ez nekem itt egyszer se jött be, bár lehet, hogy benne van a játékban. Mindenesetre ha megvan a szérum használd és siess, mert közben megy le az energiád.

WIND CREST

Ha magnumot akarsz később, akkor ezt mindenképpen vedd fel! Szóval miután kigyógyítottad magad a szérummal, menj vissza a kastély jobb szárnyában található dobozos szobához. Sétálj fel az emeleten és fordulj balra (illetve ha a felső kameranézetet nézem akkor felfelé). Az első ajtónál menj be. Egy kicsi szobába jutottál melyet egy nagy őztrófea díszít. Van itt egy piros virág is. Először válaszd az alsó ajtót. Találsz egy dobozt, amit ha checkelsz, akkor egy spray lesz benne. Lépj be a felső ajtón. Érdekes, ha korábban jössz ide, akkor előfordul, hogy Barry is itt van, és mond pár szót. Az asztalról vedd fel a file-t.

Feladat, a Wind Crest megszerzése: Először is a szemben lévő falon látsz egy tablót, onnan vedd fel a kampót. A bejárati ajtótól jobbra és balra is láthatsz egy-egy bogaras tablót. Először a jobb oldaliról vedd fel az arany méhecskét (Golden Bee), a bal oldaliról meg a sima méhecskét. Az arany méhecskét egyesítsd a kampóval és tedd a bal oldali tablóba, míg a sima méhecskét a jobb oldaliba. Ezzel két dolog történik. Fel veheted a Wind Crest-et, és megelevenedik a sima méh, amit intézz el.

MANSION CREST

Látogasd meg az egyik ládát és vedd fel a négy maszkodat – a Wind Crest-et ne hagyd itt!

Feladat, a Mansion Crest megszerzése: Először is keresd meg azt a helyet, ahol a négy Maszkot lehet letenni. A legegyszerűbb ha képtermen keresztül jössz ide, az a legrövidebb út. Miután felhelyezted a maszkokat a sírból egy hipererős zombi támad rád, három lövés kell neki az erősebb shotgunból, vigyázz vele. A kriptában megtalálod a Mansion Crest-et, mellett pedig felvehetsz egy adag lőszert a shotgunba.

A KIS HÁZBAN

A képtáras szobával szemben menj be az ajtón. Itt a folyosón lesznek kutyák, kerüld el őket. A folyosó végén tedd a nyílásba a Mansion Crestet, így kinyílik az ajtó - később még majd vissza kell érte jönni! Egy átvezető részhez értél. Balra találsz egy spray-t meg egy DI sokkolót, jobbra pedig shotgun lőszert. Sétálj le a kis lépcsőn és menj ki az ajtón az erdőbe.

Feladat, a kapu kinyitása: A nagyobb kaput később találod meg, de most kell kinyitni. Ahogy kocogsz előre találsz szélkakasokat ezeket kell jól beállítani. A piros színű nyugatra, a kék északra álljon! Ha jól csináltad a kapu nyitva lesz.

A két szélkakas között Barry-t is hallhatjuk a rádión. A temetőbe jutsz, gondolom kell a magnum, ezért az ösvénynél fordulj jobbra a sírokhoz. Vigyázz a varjakkal mert neked rontanak.

Feladat, a Magnum megszerzése: Vizsgáld meg a jobb oldali sírt és tedd bele a Wind Crest-et. Erre kapsz három másik Crest-et: Sun Crest, Moon Crest, Star Crest. Mind a hármat Check-eld meg, majd fordítsd meg őket úgy, hogy a hátsó részüket lásd. Így nyomd meg az A-t, és mindegyik növeszt valamilyen alakzatot. Így megpiszkálva pakold őket a bal oldali sírba és tiéd lesz a 357-es Magnum – mivel az egész játékban csak egyszer találtam hozzá lőszert ezért csak a végén Tyrantnél használtam!

Folytasd tovább az utat előre át a kapun. Furcsa zajt hallhatsz, de menj tovább. Hamarosan megérkezel a kicsi házhoz. A kandallóval szemben találsz egy térképet. Beljebb egy írógép (mellette egy file illetve egy fénykép Lisáról) és egy láda vár. A ládával szemben menj le és vedd fel a kurblit, tartsd is magadnál. Mikor visszaérsz az írógéphez hallhatod, hogy valaki bejött. Amikor kimész ugyanez a valaki vagy valami leüt. Mikor felébredsz megtudod, hogy ki az, a mutáns Lisa. Ne pazarolj rá lőszert mert elpusztíthatatlan, inkább fuss el mellette, szerencsére lassú mint a tetű. Menj vissza a házba.

AZ UDVAR

Innen viszont a dupla ajtón menj ki, az udvarra. Brad jelentkezik, de sajnos a rádió eltört! Lesz itt jó néhány blöki, vadászd le őket. Balra egy nem működő liftet találsz, ezért nyiss be fent a kapun. A medence felső részén a kurblival tekerd le a vizet. Kocogj át a túl oldalra és a lifttel ereszkedj le. A vízeséstől balra lesz egy kapu, mögötte rögtön egy piros virág. Ez egy hosszabb folyosó, kezdj el szaladni, mert fentről kígyók fognak potyogni.

REZIDENCIA

Rögtön szemben találsz három kék növényt, ezeket kapkodd fel. Ezután az első feladatod a folyosón látható doboz megfelelő helyre tolása legyen. Egész pontosan az elágazáshoz, a bal oldali lyukra told, mert különben egy növény fog megszorongatni. Egyébként ezt a másik lyukból még így is megteszi néha (ha elszaladsz előtte) rendszerint rémült ijedséget okozva. Az első ajtó jobbra a mentőhely/láda pároshoz visz. Lesz itt egy ribbon, DI sokkoló. A szemben lévő 001-es ajtó zárva lesz. Vedd magadhoz a gránátvetőt és a tüzes lőszert és az öngyújtót. Irány ki, majd be a nagy ajtón. Intézd el a pókokat és gyűjtsd be az összes színes gyertyát – ebből, illetve a biliárdasztalon látható golyókból egy kódot lehet kikövetkeztetni! Lesz itt még két növény, egy piros könyv (ez fontos, de most lerakhatod), egy doboz benne gyógyítással és egy adag shotgun töltényt. Hagyd itt ezt a szobát és ugorj át az imént be tolt láda túloldalára. Be az ajtón és a folyosó végéből vedd fel a térképet. Figyelj arra, hogy ne nézd meg a falon a lyukat, mert méhek támadnak meg! A folyosón a Gallery ajtó zárva lesz, ellenben a 002-es nyitva van. Mikor be akarsz lépni hallhatod, hogy Barry beszélget valakivel a családjáról. Lépj be. Barry-vel lesz egy kis duma, barátunk kezd gyanús lenni. Rögtön szemben fel vehetsz egy file-t. Jobbra találod a fürdőszobát, itt lesz egy kulcs a 001-es szobához (meg egy zombi is beront). Szaladj a 001-es szobába és megint a fürdőszobába menj először. Ereszd le a vizet a kádból, benne lesz a Control Room Key! A nagyobb szobában ahol a zombi lógott felveheted a Derringert. Ez egy érdekes pisztoly. Nagyon erős, de csak egyet lehet vele lőni az egész játékban! Mellette találsz egy tárat is a Berretához.

CÁPA

Siess vissza a 002-es szobába és told arrébb a könyvespolcokat úgy, hogy a lejáró tiszta legyen. Lent a folyosón három ládát találsz, mindegyiket lökd a vízbe, így átmehetsz a túlol-

dalra. Na most készülj fel, mert jön a cápás szoba! Mikor először ide beléptem csodálkoztam, hogy miért van ilyen sok nagy cápa, mikor a régiben csak egy volt. Aztán az egyik belém harapott és a vérre valami HATALMAS árnyék húzott el a képernyőn. Na az volt a nagy cápa! Ügyelj, hogy mozgásban legyél, szerencsére a nagy dög néha a kicsiket támadja meg. Fontos, hogy ha szemből nézzük akkor jobbra, ha hátulról akkor balra a nagy ajtó felé indulj el – ez a Control szoba, mellette találod a fenti óriás növény gyökerét, ezt a helyet jegyezd meg később még kelleni fog! Lent felvehetsz egy dobozt, benne egy növény mix-szel, szemben palackokat láthatsz ezeket mindjárt kelleni fognak. A létra mellet balra a falon találod a térképet a helyhez.

Feladat, a víz leeresztése: Ez egy gyorsasági feladat lesz, ha lassan csinálod meghalhatsz. Szóval, menj az irányító panelhoz és nyomd meg a gombot. Ekkor a nagy cápa neki esik az üvegnek, innentől siess! Gyorsan nyomd meg a gombot a jobb oldali panelon, aztán fordulj és nyomd meg a bal oldali panelon is a gombot. Gyere a palackokhoz és ott is nyomd meg az 1-es gombot (én végig nyomogattam az mindegyiket, mire kiderült, hogy az 1-est kellett szóval lehet, hogy először az összes gombot végig kell nyomni). Szaladj vissza a panelokhoz és nyomd meg megint először a jobb aztán a bal oldali gombot. Ezután már csak a fő gombot kell újra megnyomni.

A palackokkal szemben találsz egy ajtót, ott menj tovább. A kacatok között egy adag shotgun töltényt találsz. Szemben menj be a nagy ajtón. A kis cápákat letudod lőni, viszont a nagyot nem – még él! Ugorj bele a vízbe és próbáld felvenni a csillogó kulcsot. Nem fog menni, mert a cápa elkezd ficánkolni! Ráadásul az utat is elállja. Lökd a transzformátor panelt a vízbe, majd a jobb oldali karral ereszd bele az áramot, így kicsinálhatod a cápát. Mellesleg a berendezés is leég. A csillogó kulcsot vedd fel, ez a Gallery Key! Menj vissza a kacatos szobába és be a rácsos kapun. Rögtön szemben találsz egy adag Magnum lőszert. Ha tovább mész, hamarosan kijutsz az ismerős folyosóra.

A MUTÁNS NÖVÉNY

Meg se állj a Gallery szobáig. Gyorsan keresd meg az egyik sarokban a hullát és vedd fel tőle a rovarirtót. Ezzel menj ki a folyosóra, egészen addig a lyukig ahol felvetted a térképet, emlékszel!? A lyuknál használd a rovarirtót, így kinyírhatod az idegesítő méheket. Irány vissza a Gallery-be. Lesz itt lőszer, illetve szemben a hullával a 003-as ajtóhoz kulcs. Előfordulhat, hogy itt először kell V-Jolt-ot kikeverni és használni és csak aztán az alant leírt könyves részt megcsinálni. Ez végigjátszástól függően változhat.

A 003-as szobában először megint a fürdőben kezd a kutatás. Most nincs semmi legalábbis Normalon. Az írógép előtt vedd fel a könyvet, ami a V-Jolt-ról ír. Tedd a polcra a nemrégiben felvett piros könyvet, majd rendezd be őket úgy, hogy egy képet adjanak ki. A középsőt (negyedik) tedd az első helyre. A hatodikat cseréld ki a másodikra. Végül pedig a harmadikat az utolsó azaz a hetedikre. Erre elmozdul a polc és ott egy új ajtó. Bent van a növény, ne lépj be hozzá mivel egyszerűbb ha inkább megmérgezed! Ehhez, menj a 003-as szoba előtti számzáras ajtóhoz. Először ki kell nyitni a számzáras ajtót. A kód: 3, 5, 6 a különböző ábrákban. Hogy melyikben melyik számot kell beírni nem tudom megadni, mivel az véletlenszerűen változik, de mindig ezeket a számokat kell beírni, próbálgasd. Bár ha emlékszel a biliárdos teremre sokat nem kell próbálnod, az mindig kiadja a kódot! A szobában indulhat a méreg keverés!

Feladat, a V-Jolt készítése és használata: Először is szedd fel az üvegeket! Az egyikbe tölts vizet a másikba No. 3-as folyadékot. Ezt egyesítsd, megkapod a NP-004-est. Tölts egy üvegbe Yellow-6-ot és egyesítsd a NP-004-gyel, megkapod a No. 10-et. Egy üvegben egyesíts Yellow-6-ot vízzel, így megkapod az No. 7-et. Egyesítsd az No. 7-et és az No. 10-et, így kijön a VP-017. Ezt egyesítsd az No. 3-mal és kész a V-Jolt. Ezt a mérget vidd le a cápás szobához, egész pontosan a felső szinthez. Itt fent a jobb oldalon maradt egy ajtó ahova még nem mentél be, ott lesz a növény gyökere. Öntsd rá a V-Jolt-ot és felszívódik.

Innen mehetsz a 003-as szobából a növényhez. Érdekes, eltűnt a könyv így zárva az ajtó. Hmm, ez első végigjátszásra nem így volt, na mindegy ott a nagy ajtó azon be lehet menni ha kicsi zárva lenne. Akárhogy is a növény elkap és Barry segít nekünk és elintézi – ez szintén más volt a PS verzióban, bár volt egy képsor, amikor Barry jött, de azt soha nem sikerült előhoznom. A kandallóból szedd fel a Helmet Key-t.

EAGLE MEDÁL

Indulj el visszafelé a házba, útközben összefutsz Weskerrel. A kisebb párbeszéd után folytasd visszafelé az utat, útközben Brad is jelentkezik! A házban az elején újra lesz egy kisebb csomag, DI sokkolóval, gránáttal és spray-el. Ahogy vissza érsz megjelennek a Hunterek. Keresd fel a legközelebbi mentőhelyet és pakolj egy kicsit (legyen nálad a gránátvető). Menj fel a másodikra a folyosó végi szobába. Itt ha még nem tetted akkor gyújtsd be a kandallót és lépj be a következő ajtón. Nyugi a kígyó nem itt fog jönni újra. Itt egy elég érdekes, kissé idegtépő feladatot kell megoldani.

Feladat, a titkos ajtó kinyitása: Kezd befelé tolni a szobrot, mire a két oldalon a fal összeér te csak told tovább egészen a szoba végéig. Nyugi nem tud összelapítani, mert ott a szobor! Gyere ki aztán jobb oldalon menj a kapcsolóhoz. Kapcsold át, a fal elkezd visszaindulni. Villámgyorsan szaladj vissza a szoborhoz és még mielőtt a fal megindul feléd told a bal oldali négyzetre. Ha sikerült kinyílik egy titkos ajtó.

Bent találsz egy DI kést. Ezzel szemben van egy lejáró ott ugorj le! Kapd fel a piros könyvet. checkeld meg és nyisd ki, benne van az Eagle medál. Szemben egy kőtömböt találsz, ezt lökd arrébb. Még lejjebb mehetsz a "pokolba". Három pók fogad, a falon meg egy térkép a kacatok között shotgun töltény. Nyisd ki a kék ajtót és intézd el a zombikat. Vedd fel a DI kést. A közelben találsz egy panelt is a rácsok között, ezt indítsd be és bekapcsol az eddig nem működő lift! Ha tovább mész a konyhába jutsz, ez már ismerős. Itt lesz a lift, használd. Rögtön találsz három növényt szedd őket össze. A lifttől balra lévő ajtó visz a raktárba. Savas lőszert, shotgun töltényt, DI sokkolót és egy akkumlátort találsz.

A KÍGYÓ: MÁSODIK MENET, AZAZ A WOLF MEDAL MEGSZERZÉSE

A raktár mellett van egy ajtó azt nyisd ki. Ismerős szobába jutottál, szaladj oda ahol felvetted az Armor Key-t. A folyosó végén találsz egy ajtót, amit ki tudsz most már nyitni a kulcsoddal – vigyázz a zombival! Bent ha egy kicsit előrébb mész újra meg kell küzdened a kígyóval. Először szaladj le, mert lever és ügyelj arra, hogy ne tudjon beszorítani, mert lenyel. Adj neki savas lövedéket a gránátvetőből, úgyis most vettél fel egy adagot. Mikor kinyúlik rázúz egyet a könyvespolcra és leesik valami. Egy kék könyv az, benne (Check-eld) a Wolf medállal!

MANSION KEY ÉS AZ ELSŐ DISZK

Először is menj vissza a kastély nyugati felében található mentőhelyhez. Pakolj le, ami nem kell (pld. medálok, akku), majd menj a felső emeletre - ez egyébként elég közel van a kígyóhoz, tehát gyorsaság szempontjából ide érdemes jönni. Az emeleten van egy kisebb szoba, néz be oda, itt még nem jártál. Először is vedd fel az asztalról a file-t. És a két szemben lévő trófea alól a DI kést illetve a gránátot.

Feladat, a két kő megszerzése: Egyszerű lesz. Először is told a szekrényeket az őz és a bika fej alá. Kapcsold le az ajtó melletti kapcsolóval a villanyt. Láthatod, hogy a kövek világítanak. Most az a feladat, hogy kicselezd a mozgó madarat azaz ne nézzen a trófeákra mikor megpróbálod kivenni a köveket. Ezt pár egyszerű testcsellel meg lehet oldani. Mondjuk kezdj el hátrálni és forogni, aztán gyorsan, nagyon gyorsan pattanj fel a szekrényekre és vedd ki a köveket. Egyszerű!

Feladat, az első MO Disc megszerzése: Most, hogy megvannak használni is kell őket, irány tehát a tigris-szobros szoba. Még emlékszel hol van nem? Lemész, végig a folyosón, utolsó ajtón be, és a kis beugróban a folyosó közepén ott a szoba! Tedd a SÁRGA követ a szoborba! Ha pirosat tennéd, akkor egy adag kígyót kapsz a nyakadba – ha ez megtörténik menj ki és vissza, ott lesz megint a kő. Ellenben a sárga kőért megkapod az első MO Disc-ket.

Miután ezzel megvagy szaladj vissza a hallba. Itt a jobb oldalon a második ajtó még nyitva van, nézz be oda. Rögtön az asztalról kapd fel a file-t. A szekrényben egy adag ribbont találsz. A szemben lévő ajtó visz a tükör szobába. DI kés, növény, valamint egy fontos dobozt találhatsz itt.

Feladat, a Mansion Key megszerzése: Egyesítsd a dobozt a piros kővel, erre egy puzle feladat következik. Ki kell rakni a képet. Forgasd az alkatrészeket úgy, hogy rendesen összetudd illeszteni őket. Ha sikerült tiéd egy ikon, melyet checkelj meg és ha rányomsz egy kulcs lesz belőle, ez a Mansion Key!

CRESTEK

Innen nyugodtan átvándorolhatsz a kastély keleti felében található mentőhelyhez. Bár ne is a mentőhely legyen a célod, hanem a képteremmel majdnem szembeni szoba (érdemes bejárattal szembeni kapun kimenni a szabadba és onnan be a képterembe). Az említett szoba ugyanis zárva volt. Eddig, mert erre való a Mansion Key. Kapcsold fel a villanyt az íróasztalnál. Találsz itt egy Crest-darabot balra. Az íróasztalban shotgun töltény lapul, de van itt még valahol egy DI sokkoló is. Pakolj le egy kicsit (vidd a kurblit és az akkumlátort), aztán menj ki az udvarra. Sasszéz át a túl oldalra és a lifttel meg se állj a vízesésig. Ezzel szemben találsz egy nem működő liftet. Az akut tedd a lyukba és felmehetsz. Most keresd fel megint a medencét és a kurblival tekerd vissza a vizet. Irány vissza a megszerelt lifthez és menj le. Az iménti ténykedésednek köszönhetően a vízesés eltűnt, mögötte pedig egy lejáró nyílt meg. Ha bátornak érzed megad menj le. Ha előre indulsz el találsz egy ládát, mentőhelyet, meg egy folyosó részt, ahol nem lehet továbbmenni. Itt is kurbli kellene, de a miénk nem jó, ezért tedd vissza a ládába. A helyet jegyezd meg, később vissza kell ide jönni. Lépj be az ajtón, amit a létra mellett látsz és menj nyugodtan tovább lefelé (fent úgy sincs semmi). Egy nagyobb szobába kerültél, lifttel – még nincs itt. Vedd fel a tárat, aztán balra a gépből a Fuse-t. Indulj el az egyetlen egy ajtó felé, a közelében találsz egy tárat. Az ajtó mögött megtalálod Enrico-t a Bravo csapatból. Éppen beszélni kezdene, hogy a STARS-nak befellegzett, ugyanis egy áruló van köztünk. Mielőtt tovább fecsegne valaki lelövi szerencsétlent. Vizsgáld meg a hullát, van nála egy kurbli! Kifelé menet vigyázz, mert egy Hunter jön elő. Szaladj vissza egészen a ládás szobáig és a kurblival állítsd be úgy a folyosót, hogy tovább tudj menni. Mielőtt továbbmennél pakolj be tüzes lőszert. A következő helyen kocogj oda a kőhöz, majd gyorsan vissza, bújj be az ajtó mellé, nehogy összenyomjon. A kő mögül felvehetsz némi shotgun töltényt. A hatalmas kő kiüt egy nagyobb darab falat, mögötte pedig egy ajtót találsz, ami az óriáspókhoz visz! Szerencsére két lövés elég neki a tüzes golyóból, de vigyázz, mert előjönnek a kisebb és a nagyobb gyermekei is! A láda tetejéről vedd fel a sima kést, és vágd le vele a hálót az ajtóról. Egy folyosóra kerülsz. Jobbra két kék növényt meg egy térképet találsz. Menj tovább. Egy újabb helyen kell hasznát venned a kurblinak, tekerd a folyosót megfelelő állásba, azaz, hogy balra mehess tovább - nézd meg a térképet. A követ cselezd ki ahogy kell, mögötte lesz egy doboz benne egy spray-el. Az ajtó mögött egy újabb logikai feladat vár rád.

Feladat, a Fuse Plug megszerzése: A szobrot told jobbra a kicsit sötétebb falhoz. Kétszer forgasd meg a kurblit a lyukban. Ezzel ki tudod tolni a szobrot. Most told a szoba közepén látható platformra. Itt várd meg, hogy forgassa a helyes irányba, azaz álljon úgy, mint a másik szobor – ehhez egyszer told le, majd vissza a szobrot. Ezután már csak a megfelelő helyre, tehát a másik szobor mellé a nyílásba kell tolnod, de ez már adja magát.

Szaladj vissza a lifthez, egész pontosan géphez, amiből kiveted a Fuse-t. Most be kell indítanod a liftet.

Feladat, a lift beindítása: Egyesítsd a két Fuse darabot és tedd bele az emelvényen látható nyílásba. Egy kódot is be kell írnod, íme: 4231. Már jön is a lift.

Amikor beindítod megjön Barry is, lent pedig elkezd Lisa mozgolódni! Barry előtt találhatsz egy dobozt. A létra le visz egy géphez, ez később lesz fontos. A közelben lévő ajtót válaszd, indulj el, hallhatod amint valaki benyit. Persze Lisa az, most is fuss el mellette. Vedd fel a piros és a zöld növényt, találsz itt egy zárt ajtót, ebbe bele kell tenni a törött lángszórót, hogy kinyíljon.

Feladat, a törött lángszóró megszerzése: Nyiss be az egyetlen nyitott ajtón. Told a nagy dobozt a szállító liftre, aztán küld át a túl oldalra a piros gombbal. Szaladj vissza egészen Barry-ig. Barátunk itt hagy minket, na ez már sok, lehet, hogy ő az áruló!? A dobozzal szembeni létrán mássz le és told a dobozt le, a lapító gép alá. Mikor ott van kapcsold be. Ugorj le és tied a rossz lángszóró.

Mehetsz vissza Lisához. Mielőtt helyre tennéd a rossz lángszórót át kell nyomni egy kapcsolót, kb. középen. Most siess a zárt ajtóhoz és tedd a helyére a lángszórót. Ha lassú vagy újra át kell nyomni a kart. Egy érdekes okkult szobába jutottál – azt hiszem ez Lisa szobája. A vízen keresztül kocogj át a túloldalra és vedd fel a dobozt. A dobozban ott lesz a Mansion Crest-nek a kerete! Mássz fel a két létrán (előtte vedd fel a növényeket) és a kicsi házba jutsz vissza. Először is egyesítsd a két Crest darabot és összeáll egy Mansion Crest – nem árt, ha magadhoz veszed a két medált is. Most innen menj vissza a házba, de az összekötő folyosón az ajtónál vedd ki a másik Mansion Crest-et is.

HARC LISÁVAL

A két Mansion Crest-et vidd a hallba, egész pontosan a lépcső alá a rácsos kapuba kell őket betenni. Ha megvan kinyílik a kapu. Lesz itt rögtön egy mentőhely meg egy láda is. Szaladj végig a hosszúra nyúlt folyosókon, majd mássz le a létrán. Na, itt most egy érdekes jelenet jön, ugyanis Barry elárul minket, ám ő azt mondja, erre kényszerítették. Szerencsére Jill egy ügyes trükkel megszerzi a fegyverét, ám ekkor megjelenik Lisa. Itt most választhatunk, hogy odaadjuk Barry-nek a fegyverét vagy sem. Ha nem, Barry meg fog halni és nem tudjuk behozni – így csak a "Gonosz" megnyerést tudjuk előhozni – lásd lentebb. Javaslom, hogy hagyjatok itt egy mentett állást és később nézzétek meg mi van akkor, ha nem adjátok oda neki a fegyvert. Jó néhány megnyerést lehet így előcsalni. Tehát maradjunk annál, hogy odaadod neki a fegyvert. Ekkor fedezni fog. Lisa még mindig sérthetetlen, így ne is lődd, megteszi ezt Barry helyetted. Inkább lökd le egyenként a köveket, amiket a teremben látsz. Ha végeztél felnyílik a sír. Ebben van Lisa apja. Lisa ezt miután meglátja, felkiált (Apppaaaa!) és bánatában leugrik – búcsúzzunk tőle. A sírban egyébként van egy file. Zárójelben jegyezném meg, hogy ha Barry meghal, akkor felvehetjük a fegyverét (a legerősebb majdnem az egész játékban) és egy fényképet a családjáról. Indulj előre a kinyílt kapun, egészen a lifthez. Fent tedd a helyére a két medált és kinyílik a titkos lejáró. Liftezz le a laboratóriumba és válts a kettes DVD-re!

A LABORATÓRIUM

A vészkijárat zárva lesz, úgyhogy mássz le a létrán. Ha kell pakolj kicsit, aztán irány tovább. Növények és zombik várnak rád. A beugróban, egész pontosan az asztalnál találsz egy újabb MO Disc-et. Baktass le a lépcsőn és be a kapun. Ezen a hely több ajtót is találsz. Talán kezdd rögtön balra a kutatást. A földön egy doboz (benne növény mix) hever, jobbra egy ajtó, menj be. Itt rakosgathatod a röntgen felvételeket, egy kódot lehet kitalálni ezzel. A számítógépnél van egy file. Mehetsz ki, a többi ajtó zárva van. Szaladj át a túloldalra és nyisd ki a nagyobb pirosas színű ajtót. A szobában keresd meg a számítógépet. Loginnak írd be, hogy JOHN, kódnak, hogy ADA. Nyisd ki az összes lehetséges ajtót, az elsőhöz kell egy kód: CELL. A gép mellett egy file-t találsz. Ha megvagy mindennel (egy-két növény van még itt), akkor mehetsz fel a lépcsőn. Az íróasztal előtti ajtó nyitva van, lépj be. Rögtön egy spray-t találsz. A monitor alatt a polcon találsz egy újabb egyben az utolsó MO Disc-ket. A bejárattól balra van egy térkép is. A könyvespolcon egy file-t olvashatsz. Indítsd be a vetítőt, így láthatsz némi infót az Umbrella bio fegyvereiről - a végén a tudósok között ott van Wesker is. A jobb oldalon találsz egy számzárat, kódnak írd be: 8462. Az ajtó mögött találod a Control Room Key-t. A számítógépnél megnézheted, ahogy egy zombi leszámol Kenneth-tel. Van itt még a polc mellett a szobában egy adag shotgun töltény is. Legyen nálad a három MO. Disc, mielőtt folytatod. Nyisd ki két nagy ajtót, aztán meg a kicsit. A kicsit hagyd még, csak azért érdemes kinyitni, hogy discardold a kulcsot. A nagy ajtón menj be. Itt használd a szellőzőt a közlekedésre. Folytasd az utat a hullaházba, és használd a GameCube alakú gépnél az első disc-et (van itt egy DI sokkoló és adag shotgun töltény is). Ezzel a börtönzárt lehet feloldani, és így kiszabadíthatod Christ! A túloldalon menj be a nagyobb ajtón (itt voltak a röntgen felvételek). Van itt még egy ajtó, ezt nyisd ki. Vedd fel a gránátot, és a slide kártyát (ezzel a vetítő teremben lehet egy kódot kicsalni méghozzá a 8462-őt, csak használd a vetítőn a kártyát) is. Az asztal mellet egy file, az asztalon pedig egy újabb gépet találsz. Használd a második disc-et. Na már csak egyet kell aktiválni. Ehhez nyiss be a kisebb ajtón a nagy piros mellett. Rögtön szemben egy ládás/mentőhelyes szobát találsz. Bent van gránát és ribbon is. Gyere ki és fordulj le. A generátor szobába jutsz, az egyik sarkából vedd fel a kapszulát, mehetsz a következőbe. Itt is találsz egy kis GC-t, használd ott a harmadik diszket. Most szaladj vissza a már kinyílt börtönhöz. Egyelőre ezt ne nyisd ki, hanem menj a be a második ajtón. Itt van egy masina, melybe dugd bele a kapszulát. Feltöltve kapod vissza, tehát tedd a kiindulási helyére – csak közben ne fuss, mert különben felrobban és véged! Csak szép lassan sétálj vele! Miután visszatetted, mehetsz tovább a következő, majd újra a következő szobába, ami egyfajta irányító szoba. Találhatsz is a közepén egy számítógépet ezzel indítsd be az energiát. Menj menteni és gyógyításokat pakolni, vidd a magnumot vagy a gránátvetőt, majd kocogj felfelé a lifthez, kapcsold be a gombbal.

BEMUTATKOZIK TYRANT

Itt megjön Barry is. Együtt mentek le, és a végén egy ajtó, mögötte viszont minden nyilvánvalóvá válik, amit a file-okból meg a fényképekből már sejthettünk. Wesker az áruló, Barry-t pedig a családjával zsarolja. Az egész ügylet a biológiai szuperfegyver Tÿrant megszerzésére ment ki. Wesker magának akarja Tyrant-et, ezért mindenre képes, még az Umbrellát is átveri! Tyrantről megnézhetsz egy videót, aztán Barry észhez tér és lelövi Weskert, aki utolsó erejével még kiszabadítja Tyrant-et. Miután leüti Barry-t Jillnek támad. A magnummal könnyen leszedheted, de a gránátvető is beválik. Mikor megfekszik a szoba egyik végében keresd meg a gombot és nyomd meg, így kinyithatod az ajtót. Segítsd fel Barry-t, közben Wesker eltűnik. Hagyd itt a szobát. Ezalatt Wesker beindítja az önmegsemmisítést. Ments és vigyél magaddal némi gyógyszert és fegyvert.

A KIÚT

Szaladj a börtönhöz, ahol ha használtad az összes MO diszket, akkor kinyithatod az ajtót, mind a három kart nyomd le. Bent vár Chris. Indulj visszafelé, majd fel a lépcsőn, aztán a létrán. Itt vár Chris és Barry - szerintem itt ne ments, hisz egy csomó megnyerést behozhatsz, ha Christ nem hozod ki a börtönből. Be az ajtón, közben Brad is jelentkezik (földön gyógyítás). Vedd fel és tedd helyére az akkumlátort, 3 perc maradt! Jill felmegy és jeleznie kell Bradnek. Fent vedd fel a jelzőberendezést és használd, a helikopterrel megérkezik Brad.

TYRANT

Közben megérkezik Barry és Chris is. Ám jön egy váratlan vendég Tyrant, most már erősebben. Kezdd el lőni mielőtt nekimegy Barry-nek. Lődd és kerülgesd a támadásait. Ha megüt azonnal gyógyíts. Vigyázz Barry-re, mert ha túl sok ütést kap meghal! Szerencsére 2 perc után Brad ledob egy rakétavetőt, azzal fogd be és lőj rá. Néha elüti a felé repülő rakétát (ez új, ilyenre eddig nem volt képes!), ilyenkor lőj rá még egyet és végleg megszabadulhatsz Tyranttől!

MEGNYERÉSEK

Barry és Chris is él: Ha követed a végigjátszást ezzel nem lesz gond. Barry-nek add oda a fegyvert, mikor kéri és vigyázz rá a helikopter leszállónál. Christ szabadítsd ki a börtönből a disc-kekkel.

Barry él: Add neki a fegyvert, vigyázz rá a leszállónál de ne szabadítsd ki Christ.

Chris él: Barry-nek add oda a fegyvert, de ne mentsd meg a leszállónál. Christ szabadítsd ki!

Senki se él: Barry-nek add oda a fegyvert, de ne segíts neki a leszállónál és Christ se szabadítsd ki.

Tyrant él, Chris életben van: Ne add oda Barry-nek a fegyvert és mentsd meg Christ. A végén teljesen megváltozik a játék, hisz nem lesz önmegsemmisítés és Tyranttal sem kell megküzdened a leszállónál!

Tyrant él, Chris halott: Ugyanaz, mint fentebb, csak Christ ne mentsd meg!

RUHÁK

Olga ruhája a MGS2-ből: Az első végigjátszás után veheted ezt föl, mindegy milyen nehézségen viszed végig. Úgy látszik a Capcoméknak tetszett Olga.

RE 3 ruha: A második végigjátszásnál jön elő, a nehézségi szint nem számít.

ÉRDEKES JELENET

Az elején mikor bementek az ebédlőbe, de még Barry nem szólt a vérfoltról menj ki Weskerhez. Ő visszaküld ám ne add fel, próbálj újból visszamenni hozzá. Ekkor Barry szól, hogy mi van veled? Vizsgáld meg az órát, így beront a zombi. Ez benne volt a PS verzióban is és némileg módosította a játékban a történetet, de csak egy kicsit. Nem tudom, hogy GC-n milyen hatása van, de azért érdemes megpróbálni.

Veres Miki

(A leírás alapjául szolgáló verziót köszönjük KOU-nak, GC-nek, CHEAP-nek és CSOCSO-nak! Martin)

RESIDENT EVIL GC - CHRIS

Mindenekelőtt olvasd el a bevezetőt Jill-nél. Ahhoz csak annyit főznék hozzá, hogy Chris-szel Easy-n csináltam meg a játékot, így némileg különbözhet a tárgyak mennyisége normálon. Meg azért azt se felejtsd, hogy japán verzót csináltam! Mivel Chrisszel kettővel kevesebb tárgy lehet ezért többet kellett járkálni is lepakolni a felesleget, így vele kicsit rendezetlenebb lesz a végigjátszás. Valószínű lehet ennél gyorsabban is teljesíteni vele a játékot (például a harmadik Maszkot jóval hamarabb is fel lehet venni, elsőre csak öntsd a mérget gépbe, mikor arra jársz), mert nagyjából Jill vonalát követtem. Ne felejtsd el összeszedni vele a Small Key-eket!

SWORD KEY

Miután a csapat menedéket talál a villában, kiderül, hogy Barry hiányzik. Beszélgetés közben egy lövést hallani Chris azonnal útnak indul az ebédlőbe. Ha megkapod az irányítást a jobb oldalon találsz egy írógépet, vele szemben az asztalon egy adag ribbon, azaz írószalag csücsül, ezzel lehet menteni, szerintem még ne vedd fel, kell a hely. Az ebédlőben a kandalló felett találod a Wooden Shield-et, ha gondolod felveheted, de ráér később is, most csak a helyet foglalja. Jobbra találsz egy ajtót menj át. Fordulj lefelé és szaladj a rágcsáló zombihoz. Éppen a Bravo csapat egy tagját Kenneth-et lakmározza jóízűen. Neked jön, de ne foglalkozz vele, ugyanis nincs fegyvered csak egy késed, azzal meg nem mész sokra. Szaladj vissza az ebédlőbe, majd onnan a hallba. Weskernek, nyoma sincs, Jill fegyvere a földön hever, ezt vedd is fel. Érdemes először bemenni az első emeleten a jobb oldalon a nyitott dupla szárnyú ajtón. Középen találsz egy szobrot, melynek tetején csillog valami. Told a fiókos szekrényt a szoborhoz, majd állj a tetejére és vedd fel a térképet a Mansion 1F-hez. A beugróban (ahonnan toltad a szekrényt) találsz egy ajtót. Elég nehéz észrevenni, de ha megnézed az imént felvett térképet láthatod rajta. Ott lehet majd átöltözni az újrajátszások alkalmával. Egyébként itt a szoba végében fel tudod venni az első DI kést illetve a hozzátartozó file-t. Amikor távozni akarsz neked jön egy zombi. Menj vissz a hallba, majd onnan az ebédlőbe Kenneth hullájához. A hulla mellett van egy file. A holtest mellett balra egy ajtót találsz, menj be. A kalitkánál találsz egy tárat, míg a lépcsőnél két cserepes virág vár. Baktass fel a lépcsőn és be az ajtón. Szemben egy ajtó és egy fekvő zombi, valamint egy virág – ha Easy-n játszol több is! Az ajtót hagyd, nyitva van ugyan, de az ott található Armor Key-t csak később tudod felvenni, azért jegyezd meg ezt a helyet. Indulj el a tükrös folyosón és a végében vedd fel a szoborba szúrt nyilat (Arrow Sahft) és vele együtt a file-t. A tükör előtt egy zombi és egy tár is van. Kocogj tovább a folyosón. A szemben lévő ajtó zárva lesz, de a jobb oldali ajtón kijutsz az ebédlő feletti emeletre. Rögtön jobbra találsz egy DI kést. Szabadulj meg a túl oldali zombitól, hogy ne zavarjon. A túloldalon van ugyanis egy szobor, ezt told oda, ahol hiányzik a korlát, majd lökd le. A szobor összetörik és lesz ott majd valami, most még ne vedd fel. Menj ki a dupla szárnyú ajtón (a hallba jutottál) és válaszd a középen pontosan a bejárattal szembeni ajtót, mely kivisz a szabadba – ez hasonlít kicsit a Code:Veronicára. Kint két zombi vár (Normalon), vigyázz velük. Találsz egy rácsos kaput ez zárva lesz, illetve egy temetőben egy adag shotgun töltény van. Az egyik sírnál találod a lényeget, ide egy nyílhegyet kéne beilleszteni.

Feladat a Sword Key megszerzése: Lépj a menübe és a Check-kel vizsgáld meg az imént felvett nyilat (Arrow Shaft) – nyomd meg az A-t. A nyílról leválik a hegye, ezt megkapod. A sírba illeszd be a hegyet, így eltávolodik a fedőlap és lemehetsz a pokolhoz hasonló helyre. Egy nagy terembe jutsz. Az egyik oldalon négy maszk helye látható, ezeket kell majd összeszedni. Most viszont baktass a szoba másik végébe és az emelvényről vedd fel a könyvet. A menüben checkeld a könyvet, fordítsd meg, majd az A-val szedd le a könyvről a Sword Key-t. Ezzel nemcsak a kulcs lesz a tied, hanem még a könyvet kinyitva egy új file is.

ARMOR KEY

Most már a Sword-os ajtókat mind kitudod nyitni. Szerintem menj vissza a hallba és onnan a abba a szobába, ahonnan felvetted a térképet a Mansion 1F-hez. Most már ki tudod nyitni a szemben az ajtót (nem a ruhatárhoz!), ami egy folyosóra visz. A szobában először a második és a negyedik szekrényt is el lehet tolni, egy DI kés illetve egy tár van alattuk. A következő szobában mindjárt balra lesz egy ajtó ezt Small Key-jel lehet kinyitni, nem sokára vehetsz fel ilyet. Ha van elég helyed, akkor menj ki (most valószínű nincs, de nemsokára lepakolhatsz), ha nincs később feltétlen gyere ide vissza. Találsz itt egy csomó növényt, illetve egy zsák mérget (Chemicals). Menj vissza a főfolyosóra, majd onnan a következő ajtón be a fürdőszobába. A kádban ereszd le a vizet, majd nézd végig a gusztustalan jelenetet. A zombit el kell intézni! A kádból vedd fel a Small Key-t – ha van elég helyed menj vissza az előbb említett szobába a méreg meg a növények miatt, ha nincs, akkor kicsit később ejtsd meg az utat. A Small Key-eket mindenképpen tartsd magaddal, mindig! Irány vissza a folyosóra. Kocogj tovább, egy újabb ajtót találsz. Bent van a shotgun. Ellentétben Jill-lel, most nem tudod felvenni a shotgunt. Illetve feltudod, de ha nem teszed vissza szét lapulsz! Várj tehát addig, amíg a kastély bal szárnyából felveszed a rossz shotgunt (Rusty Shotgun) és a ebben a szobában, a jó helyére teszed! Most szaladj tovább be a dupla szárnyú ajtón. A balra látható ajtót válaszd és lődd agyon a zombit. A lépcső alatti ajtó egy ládás mentőhelyhez vezet – előtte egy növény. Tedd le a kést, a ribbont és a Chemicalt. Vedd fel a földről a flaskát. Ezt feltöltheted benzinnel az írógép mellett. Ha akarod cipelheted, de szerintem csak a helyet foglalja, főleg Chris esetében. Lesz itt még egy file és ami a legfontosabb egy Small Key az írógép mellett! Távozz és baktass fel a lépcsőn a másodikra. Indulj jobbra és vigyázva a zombira, menj be a szemben lévő ajtón – sajnos a jobb szélen lévő zárva lesz, pedig oda kéne menni. Sebaj a kinti folyosón fordulj felfelé és menj be az ajtón a könyvtárba. Vedd fel az asztalról (ahol a kis ágyú van) a sípot és vele a file-t. E mellett van egy tár is. Az íróasztalon találsz egy file-t. Menj ki és indulj el a folyosón, újra a hallba jutsz. Válaszd a szemben lévő duplaszárnyas ajtót, itt lökted le a szobrot. A még zárt ajtót ki tudod nyitni a Sword Key-jel. Egy lefelé vezető lépcsővel díszített szobába jutottál - ha lemész, egy dobozos, írógépes szobához mehetsz. Rögtön szemben találsz egy ajtót, ez ki visz a szabadba, ne habozz odamenni. Állj meg az ajtó közelébe, de ne menj túlságosan előre. Fújd meg a sípot, erre két kutya ugrik neked. Azonnal kezdd el lőni őket! Az egyik blöki elejt egy nyakörvet. Ezen a kinti részen ha tovább gyalogolsz egy ajtót nyithatsz ki, ezt tedd meg, de ne menj tovább, mivel az a hallba vissz vissza. Inkább menj vissza a lépcsős szobába. Szemben a korlát túl oldalán egy zombi és egy ajtó, amit kitudsz nyitni, lépj ott be. Visszajutottál arra folyosóra, ahol a nyilat vetted fel. Indulj el jobbra, majd innen abba a szobába ahova az elején azt mondtam, hogy még ne nézz be. Csak gyorsan szaladj mert a zombi fel kel! Kocogj fel a lépcsőn és egy emelvényhez jutsz, ahol csillog valami.

Feladatok az Armor Key-hez: Először is checkeld meg a nyakörvet, amit a kutyától vettél fel. Kapsz egy furcsa ikonhoz hasonló tárgyat. Először fordítsd meg, aztán ezt is checkeld meg – meg kell nyomni rajta egy gombot. Tiéd a hamis Armor Key. Az emelvényről vedd fel az igazi Armor Key-t, ám ekkor beindul egy csapda. Gyorsan tedd a hamis AK-t az emelvényre, így a csapda leáll. Gyorsan cselekedj mert különben darálthús lesz belőled! Most már elkezdhetjük felvenni a maszkokat, e előtte itt vannak még a Small Key-ek.

SMALL KEY-K

Összesen három darabot találsz még szabadon a házban. Nem muszáj őket most mind felvenni, de érdemes. Az elsőt tehát a Mansion 1F bal szárnyában a hálószobából. Ez a tigrisszobros szobával kb. szemben van! A szekrényből tudod felvenni! A második Mansion 2F-ben van, pontosan a jobb szárny felső felében. Ez a nagy őztrófeával ellátott szoba, ahol később a bogarakkal meg a tablókkal kell szenvedni. Az ágy közelében ott a SK. Az utolsót a Mansion B1-ben találod, egész pontosan a konyhában. A konyha a Kenneth hulláját rejtő folyosóról nyílik. Ha összeszedted a kulcsokat folytasd a kalandot. Ám még valami! Mivel Chrisszel vagy, ezért az út során próbáld az összes ajtót kinyitogatni, még akkor is, ha nem írtam ezt le külön. Erre azért van szükség, hogy discardolhasd a kulcsokat, így több helyed szabadul fel!

ELSŐ MASZK

Először talán ideje lenne felvenni a shotgunt – ehhez viszont kell Small Key. A rossz shotgun megszerzéséhez menj vissza a lefelé vezető lépcsős szobába, ahol az imént jártál. Itt a lépcső mellett találsz egy ládás szobát. Szaladj tovább és menj be a következő ajtón – ez jobbra lesz. Itt a kicsiny szobában lesz a rossz shotgun és egy DI gránát. Szemben a fiókban találsz egy ribbont. Ahogy fentebb írtam menj vedd fel a jó shotgunt (lesz ott egy DI kés), úgyhogy kicseréled a rosszra. A gránátvető helyére is kinézhetsz, de Chrisszel ezt a fegyvert nem tudod felvenni! Mindenesetre érdemes kinézni Foresthoz. Ezt a második emeltről a hallból nyíló helységből teheted meg. Egész pontosan a hallban, a térkép szerint a jobb szárnyon a jobb alsó ajtót kitudod nyitni. Kint lesz Forrest hullája. Vedd fel a cuccokat (tár, növények, DI kés). A folyosó végén két növényt találsz, de amikor odaérsz neked jön Forest. Intézd el. Miután felvetted a shotgunt fordulj le és menj be a dupla szárnyas ajtón (a mentőhelynél Wesker csomagja vár!). Kocogj kicsit előre és válaszd balra az ajtót - vigyázz mert a zombik bejöhetnek! Ez itt a képterem.

Feladat az első Maszkhoz: Most más egy kicsit a feladat mint rég, ám az idegesítő varjak most is itt vannak! Ne hergeld őket, akkor nem bántanak! Sétálj át a terem másik végébe. Állítsd be balról az első képet narancssárgára, a másodikat lilára, az utolsót zöldre. A képek mind a két oldalán találsz gombot, az nyomogatva tudod a színt változtatni. Ha készen vagy nézd meg a nőt ábrázoló képet és nyomd át a gombot. Kimehetsz a rácsos udvarra és felveheted az első maszkot.

MÁSODIK MASZK

Itt most csak akkor nyithatod ki a rácsot, ha van nálad Small Key. Érdemes megtenni a később könnyebb dolgod lesz. A házban gyere fel a másodikra (Mansion 2F) és menj be a jobb szárny felső ajtaján. Itt a folyosón van egy dupla ajtó, oda nézz be.

Feladat a második Maszkhoz: A jó öreg páncélos lovagos szobába kerültél, de kicsit itt is átalakult a feladat. Amikor belépsz a lovagok bemozdulnak. Középen egy gombot találsz, de még mielőtt megnyomnád, a helyére kell tolni a lovagokat. Először told a jobb felsőt, aztán a bal alsót, végül a jobb alsót. Ezzel a helyére kerülnek a szobrok és megnyomhatod középen a gombot – ha nincsenek a helyükön s úgy nyomod meg meghalsz. A gomb megnyomása után kapsz egy dobozt. Checkeld és forgasd a dobozt, ha jó helyen nyomod le, megkapod a második Maszkot.

HARMADIK MASZK

Menj vissza a folyosóra és indulj lefelé. Találsz itt is egy még zárt ajtót. Bent megtalálod a mérgezett Richard-ot és a neki segítő Rebeccát! Szérumot kell neki szerezni, úgyhogy siess a megjelölt szobába. Ha gyors vagy, akkor Richard életben marad! Mikor visszaérsz Richard neked adja a rádióját. A szobában találsz két növényt, meg hátrébb egy ajtót. Bent lesz egy feljáró, ám oda még nem tudsz bemenni. Richard-ot elviszitek egy biztonságosabb szobába. Ha a beszélgetés után visszamész a szobába Rebecca felajánlja, hogy begyógyít, plusz beszél egy kicsit az Umbreláról. Menj vissza a szobába, ahol megtaláltad Richardot. A kis beugróban található ajtó nyitva van, ám előtte intézd el a zombit. Bent a sötét szobában az öngyújtóval gyújtsd be a gyertyát így jobban láthatsz – lesz itt shotgun töltény. Jobbra told el a szekrényt. Egy titkos beugrót találsz, itt lődd szét a zombit és vedd fel a kitépett lapot. Menj vissza az ebédlőbe és ha még nem vetted fel a kék kristályt, akkor most itt az ideje, de most ne hagyd ott a kandalló feletti Wooden Shield-et sem. Kocogj át a ház bal szárnyában található ládás részhez (ahonnan felveted a szérumot). A rossz shotgun megtalálási helye mellett találsz egy ajtót. Ott menj be. Ha még nem vetted fel akkor rögtön szemben lesz egy DI gránátot. Indulj balra és menj be a kis beugróban látható ajtón. Itt tedd a kristályt a tigris szobor szemébe – egy adag shotgun töltény a tiéd. Ezzel a szobával majdnem szemben van egy másik is. Itt egy tárat és egy Small Key-t találhatsz ha ég nem vetted fel. A szemben lévő ajtó a Kenneth hulláját rejtő szobába visz. Ezen a helyen megjegyezném, hogy ha felfelé mész egy lifthez jutsz, mellette pedig egy lejáróhoz, ami egy ajtóhoz visz. Ezt nyisd ki (ha még nem tetted), így megszabadulhatsz a Sword Key-től. Itt a konyha van, bár ha felveted a Small Key-t akkor ezt már tudod.. Az asztalon egy DI kés, amúgy pedig rothadt hús és döglegyek mindenütt. Hagyd is itt a helyet, majd később lesz jelentősége, próbálj vissza menni Kenneth hulláját rejtő szobába. Amint az ajtóhoz érsz egy zombi jön. Kint indulj felfelé és nyiss be az első ajtón.

Feladat, a Shield Key megszerzése: A zongorához jutottál. A szoba egyik végében told el a szekrényt és vedd fel a kottát, majd egyesítsd a kitépett lappal. Zongoránál használd a kottát. Chris nem ért a zongorához, ám szerencsére jön Rebecca. Gyakorol egy kicsit. Addig mászkálj, mondjuk hasznos időtöltés felvenni a harmadik Maszkot - a Shield Key nélkül is fel tudod venni. Ha kigyakorolta magát, akkor kinyílik egy rejtett ajtó. Bent vedd fel a Golden Shield-et, és tedd a helyére a Wooden Shield-et – a szobor mellett lesz egy file. A Golden Shield-et vidd vissza a kandallóhoz, erre kinyílik az óra. Menj az órához és állíts be 6:00 órát rajta. Ha ez megvan az óra elmozdul és tiéd a Shield Key.

Feladat, a harmadik Maszk megszerzése: Kapd fel a ládádból a mérget (Chemical) és legyen üres helyed majd vidd a ház észak-nyugati részébe. Ez a szoba is arról a folyosóról nyílik, amelyikről a tigrisszobros szoba (térkép!). Bent találsz egy kicsi ám agresszív növényt, meg egy generátort, ami vízzel látja el. Először kapcsold be a generátort, aztán öntsd a mérget bele, így a növény rövidesen kikészül. E mögül felveheted a harmadik Maszkot.

NEGYEDIK MASZK

Mielőtt itt hagynád a szobát, vedd fel a növényeket is. Keress egy ládát, pakolj be gyógyításokat és shotgun lőszert. Kocogj vissza abba a szobába ahol találkoztál Richarddal. Válaszd a szemben lévő ajtót. Most már kitudod nyitni a szemben látható ajtót, de csak akkor tedd meg ha készen állsz az első főellenségre.

Feladat, a negyedik Maszk megszerzése: Bent az óriás kígyó vár rád. Mielőtt megjelenik jobbra vedd fel a shotgun töltényt. Lődd, mint az őrült! Nekem 8 golyó után fogta menekülőre a dolgot, de ez Easy, Normálon több kell neki. A szoba végében megtalálod a negyedik Maszkot is.

AKCIÓBAN REBECCA

Chrisszel még nem veheted fel az Assault Shotgunt, majd később. Mikor kilépsz a szobából Chris észreveszi, hogy a kígyó megmérgezte (csak akkor ha a kígyó megharapott), sajnos eszméletét is veszti. Szerencsére megérkezik Rebecca és segít, azaz őt is irányíthatod most. Futhatsz szérumért, ugyanoda, mint korábban. Ha megvan gyere vissza Chrishez és újra őt irányíthatod tovább.

WIND CREST

Ha magnumot akarsz később, akkor ezt mindenképpen vedd fel! Szóval miután Rebecca megmentett a szérummal, menj vissza a kastély jobb szárnyában található dobozos szobához. Sétálj fel az emeleten és fordulj balra (illetve ha a felső kamera nézetet nézem akkor felfelé). Az első ajtónál menj be. Ez az őz trófeás szoba, itt már minden bizonnyal jártál, hisz itt volt a közelben egy SK. Van itt egy piros és egy zöld virág is. Először válaszd az alsó ajtót. Találsz jó néhány cuccot (ribbon, doboz, növény). Lépj be a felső ajtón. Az asztalról vedd fel a file-t.

Feladat, a Wind Crest megszerzése: Először is a szemben lévő falon látsz egy tablót, onnan vedd fel a kampót. A bejárati ajtótól jobbra és balra is láthatsz egy-egy bogaras tablót. Először a jobb oldaliról vedd fel az arany méhecskét (Golden Bee), a bal oldaliról meg a sima méhecskét. Az arany méhecskét egyesítsd a kampóval és tedd a bal oldali tablóba, míg a sima méhecskét a jobb oldaliba. Ezzel két dolog történik. Fel veheted a Wind Crest-et, és megelevenedik a sima méh.

MANSION CREST

Látogasd meg az egyik ládát és vedd fel a négy maszkodat – a Wind Crest-et ne hagyd itt!

Feladat, a Mansion Crest megszerzése: Először is keresd meg azt a helyet, ahol a négy Maszkot lehet letenni. A legegyszerűbb ha képtermen keresztül jössz ide, az a legrövidebb út. Miután felhelyezted a maszkokat a sírból egy hipererős zombi támad rád, három lövés kell neki az erősebb shotgunból, vigyázz vele. A kriptában megtalálod a Mansion Crest-et, mellett pedig felvehetsz egy adag lőszert a shotgunba.

A KIS HÁZBAN

A képtáras szobával szemben menj be az ajtón. Itt a folyosón lesznek kutyák, kerüld el őket. A folyosó végén tedd a nyílásba a Mansion Crestet, így kinyílik az ajtó – később még majd vissza kell érte jönni! Egy átvezető részhez értél. Balra találsz egy spray-t meg egy DI gránátot, jobbra pedig shotgun lőszert. Sétálj le a kis lépcsőn és menj ki az ajtón az erdőbe.

Feladat, a kapu kinyitása: A nagyobb kaput később találod meg, de most kell kinyitni. Ahogy kocogsz előre találsz szélkakasokat ezeket kell jól beállítani. A piros színű nyugatra, a kék északra álljon! Ha jól csináltad a kapu nyitva lesz.

A két szélkakas között megszólal a rádió, Wesker az, de rossz a vétel, és nem is velünk akar beszélni. Vajon kivel? A temetőbe jutsz, gondolom kell a magnum, ezért az ösvénynél fordulj jobbra a sírokhoz. Vigyázz a varjakkal mert neked rontanak.

Feladat, a Magnum megszerzése: Vizsgáld meg a jobb oldali sírt és tedd bele a Wind Crest-et. Erre kapsz három másik Crest-et: Sun Crest, Moon Crest, Star Crest. Mind a hármat checkeld meg, majd fordítsd meg őket úgy, hogy a hátsó részüket látod. Így nyomd meg az A-t, és mindegyik növeszt valamilyen alakzatot. Így megpiszkálva pakold őket a bal oldali sírba és tiéd lesz a 357-es Magnum. Spórolj vele nagyon!

Folytasd tovább az utat előre át a kapun. Furcsa zajt hallhatsz, de menj tovább. Hamarosan megérkezel a kicsi házhoz. A kandallóval szemben találsz egy térképet. Beljebb egy írógép (mellette egy file illetve egy fénykép Lisáról) és egy láda vár. A ládával szemben menj le és vedd fel a kurblit, tartsd is magadnál. Mikor vissza érsz az írógéphez hallhatod, hogy valaki bejött. Amikor kimész ugyanez a valaki vagy valami leüt. Mikor felébredsz megtudod, hogy ki az, a mutáns Lisa. Ne pazarolj rá lőszert mert elpusztíthatatlan, inkább fuss el mellette, szerencsére lassú mint a tetű. Menj vissza a házba.

AZ UDVAR

Innen viszont a dupla ajtón menj ki, az udvarra. Brad jelentkezik, sajnos nem hallja Christ, mert a rádió eltört! Lesz itt jó néhány blöki, vadászd le őket. Balra egy nem működő liftet találsz, ezért nyiss be fent a kapun. A medence felső részén a kurblival tekerd le a vizet. Kocogj át a túl oldalra és a lifttel ereszkedj le – vannak itt növények, vedd fel őket. A vízeséstől balra lesz egy kapu, mögötte rögtön egy piros virág. Ez egy hosszabb folyosó, kezdj el szaladni, mert fentről kígyók fognak potyogni.

REZIDENCIA

Rögtön szemben találsz három kék növényt, ezeket kapkodd fel. Ezután az első feladatod a folyosón látható doboz megfelelő helyre tolása legyen. Egész pontosan az elágazáshoz, a jobb oldali lyukra told, mert különben egy növény fog megszorongatni. Egyébként ezt a másik lyukból még így is megteszi ha arra mész, ettől általában szívrohamot szoktam kapni. Ez után ha erre közlekedni akarsz, akkor pattanj a dobozok tetejére. Az első ajtó jobbra a mentőhely/láda pároshoz visz. Lesz itt egy ribbon, DI gránát és spray. A szemben lévő 001-es ajtó zárva lesz. Irány ki, majd be a nagy ajtón szemben. Intézd el a pókokat és gyújtsd be az összes színes gyertyát – ebből illetve a biliárdasztalon látható golyókból egy kódot lehet kikövetkeztetni! A bejáratnál két növény vár, de van itt még két növény lentebb, egy piros könyv (ez fontos, de most lerakhatod), egy doboz benne gyógyítással és egy adag shotgun töltényt. Hagyd itt ezt a szobát és ugorj át az imént betolt láda túloldalára. Be az ajtón és a folyosó végéből vedd fel a térképet. Figyelj arra, hogy ne nézd meg a falon a lyukat, mert méhek támadnak meg! A folyosón a Gallery ajtó zárva lesz, ellenben a 002-es nyitva van. Rögtön szemben fel vehetsz egy file-t. Jobbra találod a fürdőszobát, itt lesz egy kulcs a 001-es szobához (meg egy zombi is beront). Szaladj a 001-es szobába és megint a fürdőszobába menj először. Ereszd le a vizet a kádból, benne lesz a Control Room Key! A nagyobb szobában ahol a zombi lógott (vagy még mindig ló ez változó) felveheted a Derringert és vele egy file-t. Ez egy érdekes pisztoly. Nagyon erős, de csak egyet lehet vele lőni az egész játékban! Mellette találsz két tárat a Berretához.

RICHARD VÉGZETE AVAGY TALÁLKOZÁS A NAGY CÁPÁVAL

Siess vissza a 002-es szobába és told arrébb a könyvespolcokat úgy, hogy a lejáró tiszta legyen (bal oldali be, jobb oldalit jobbra told). Lent a folyosón három ládát találsz, mindegyiket lökd a vízbe, így átmehetsz a túloldalra. Na most készülj fel, mert jön a cápás szoba! Ha Jill után azt hittük, hogy Richard élve megússza tévedtünk. Ugyanis most nem a kígyó hanem az óriás cápa végez vele! Itt el is ejti az Assault Shotgunját, ezt később fel lehet venni. A vízben ügyelj, hogy mozgásban legyél (különben úgy jársz mint én, azaz keresztbe lenyel a cápa), szerencsére a nagy dög néha a kicsiket támadja meg. Fontos,

hogy ha szemből nézzük akkor jobbra, ha hátulról akkor balra a nagy ajtó felé indulj el ez, a Control szoba. Mellette találod a fenti óriásnövény gyökerét, ezt a helyet jegyezd meg, később még kelleni fog! Lent felvehetsz egy dobozt, benne egy növény mix-szel, szemben palackokat láthatsz ezeket mindjárt kelleni fognak. A létra mellet balra a falon találod a térképet a helyhez.

Feladat, a víz leeresztése: Ez egy gyorsasági feladat lesz, ha lassan csinálod meghalhatsz. Szóval, menj az irányító panelhoz és nyomd meg a gombot. Ekkor a nagy cápa nekiesik az üvegnek, innentől siess! Gyorsan nyomd meg a gombot a jobb oldali panelon, aztán fordulj és tedd ugyanezt bal oldali panelon is. Gyere a palackokhoz és ott is nyomd meg az 1-es gombot. Szaladj vissza a panelokhoz és nyomd meg megint először a jobb aztán a bal oldali gombot. Ezután már csak a fő gombot kell újra megnyomni.

A palackokkal szemben találsz egy ajtót, ott menj tovább. A kacatok között kicsit lejjebb két adag shotgun töltényt találsz. Szemben menj be a nagy ajtón. A kis cápákat le tudod lőni, viszont a nagyot nem – még él! Valahol itt lesz az Assault Shotgun is Chrisnek, vedd fel. Ugorj bele a vízbe és próbáld felvenni a csillogó kulcsot. Nem fog menni, mert a cápa elkezd ficánkolni! Ráadásul az utat is elállja. Lökd a transzformátor panelt a vízbe, majd a jobb oldali karral ereszd bele az áramot, így kicsinálhatod a cápát. Mellesleg a berendezés is leég. A csillogó kulcsot vedd fel, ez a Gallery Key! Indulj vissza felé és a földön ott lesz az Assault Shotgun. Menj vissza a kacatos szobába és be a rácsos kapun. Rögtön szemben találsz egy adag magnum lőszert. Ha tovább mész, hamarosan kijutsz az ismerős folyosóra.

A MUTÁNS NÖVÉNY

Meg se állj a Gallery szobáig. Gyorsan keresd meg az egyik sarokban a hullát és vedd fel tőle a rovarirtót. Ezzel menj ki a folyosóra, egészen addig a lyukig ahol felvetted a térképet, emlékszel!? A lyuknál használd a rovarirtót, így kinyírhatod az idegesítő méheket. Irány vissza a Gallery-be. Lesz itt lőszer, illetve szemben a hullával a 003-as ajtóhoz kulcs. Menj a 003-as szoba előtti számzáras ajtóhoz. Először ki kell nyitni a számzáras ajtót. A kód: 3, 5, 6 a különböző ábrákban. Hogy melyikben melyik számot kell beírni nem tudom megadni, mivel az véletlenszerűen változik, de mindig ezeket a számokat kell beírni, próbálgasd. Bár ha emlékszel a biliárdos teremre sokat nem kell próbálnod, az mindig kiadja a kódot! Egyébként Easy-ben ezzel nem lesz gond csak Normalon, mert ott nincsenek kiszínezve az ábrák. Mindazonáltal hiába nyitod ki, mérget Chrisszel nem lehet keverni ezért lépj be a 003-as ajtón.

A 003-as szobában először megint a fürdőben kezd a kutatás – rögtön balra egy adag ribbon csillog. A kádban DI kés. Az írógép előtt vedd fel a könyvet, ami a V-Jolt-ról ír. Tedd a polcra a nemrégiben felvett piros könyvet, majd rendezd be őket úgy, hogy egy képet adjanak ki. A középsőt (negyedik) tedd az első helyre. A hatodikat cseréld ki a másodikra. Végül pedig a harmadikat az utolsó azaz a hetedikre. Erre elmozdul a polc és ott egy új ajtó. Bent van a növény, mielőtt belépsz legyen nálad sok gyógyítás. Ellentétben Jill-lel Chrisnél nem lehet megmérgezni a növényt, ugyanis nem tudsz V-Jolt-to keverni. Régen a PS verzióban a növény elkapott és Rebeccával kellett a mérget megcsinálni, de ez itt most nem működik, legalábbis nekem nem jött be se Normalon se Easy-n. Így nem marad más hátra, mint a harc. Szaladj fel az emeletre és mikor kinyílik a középső része kezdd el lőni. Amikor becsukódik szaladj el. Vigyázz a spóráira. Olyan 15 lövés környékén hal meg, természetesen az Assault Shotgunt használd - innentől az egész játékban! Miután megdöglött kandallóból szedd fel a Helmet Key-t.

EAGLE MEDÁL

Kint találkozol Rebeccával. A lány szomorúan fogadja Richard halálát. A kisebb párbeszéd után folytasd visszafelé az utat, Wesker is itt van! Menj tovább útközben Brad is jelentkezik! A házban az elején újra lesz egy kisebb csomag Weskertől, DI gránáttal és két spray-el. Ahogy visszaérsz megjelennek a Hunterek. Keresd fel a legközelebbi mentőhelyet és pakolj egy kicsit. Menj fel a másodikra a folyosó végi szobába. Itt ha még nem tetted, akkor gyújtsd be a kandallót és lépj be a következő ajtón. Nyugi a kígyó nem itt fog jönni újra. Itt egy elég érdekes, kissé idegtépő feladatot kell megoldani.

Feladat, a titkos ajtó kinyitása: Kezdd befelé tolni a szobrot, mire a két oldalon a fal összeér, de te csak nyomd tovább egészen a szoba végéig. Nyugi nem tud összelapítani, mert ott a szobor! Gyere ki aztán jobb oldalon menj a kapcsolóhoz. Kapcsold át, a fal elkezd visszaindulni. Villámgyorsan szaladj vissza a szoborhoz és még mielőtt a fal visszaindul feléd, told a bal oldali négyzetre. Ha sikerült kinyílik egy titkos ajtó.

Bent találsz egy DI gránát. Ezzel szemben van egy lejáró ott ugorj le! Kapd fel a piros könyvet. Check-keld meg és nyisd ki, benne van az Eagle medál. Szemben egy kőtömböt találsz, ezt lökd arrébb. Még lejjebb mehetsz a "pokolba". Három pók fogad, a falon meg egy térkép a kacatok között shotgun töltény. Nyisd ki a kék ajtót és intézd el a zombikat. Vedd fel a DI kést. A közelben találsz egy panelt is a rácsok között, ezt indítsd be, erre bekapcsol az eddig nem működő lift! Ha továbbmész a konyhába jutsz, ez már ismerős. Itt lesz a lift, használd. Rögtön találsz három növényt szedd őket össze. A lifttől balra lévő ajtó visz a raktárba. Magnum töltény, shotgun töltényt, DI gránát és egy akkumlátort találsz.

WOLF MEDAL MEGSZERZÉSE: ÚJRA A KÍGYÓ!

A raktár mellett van egy ajtó azt nyisd ki. Ismerős szobába jutottál, szaladj oda ahol felvetted az Armor Key-t. A folyosó végén találsz egy ajtót, amit ki tudsz most már nyitni a kulcsoddal – vigyázz a zombival! Bent (két virág az elején) ha egy kicsit előrébb mész újra meg kell küzdened a kígyóval. Először szaladj le, mert lever. Adj neki a shotgunból. Mikor kinyúlik rázúz egyet a könyves polcra és leesik valami. Egy kék könyv az, benne (Check-eld) a Wolf medállal!

MANSION KEY ÉS AZ ELSŐ DISZK

Először is menj vissza a kastély nyugati felében található mentőhelyhez. Pakolj le, ami nem kell (pld. medálok, akku), majd menj a felső emeletre – ez egyébként elég közel van a kígyóhoz, tehát gyorsaság szempontjából ide érdemes jönni. Az emeleten van egy kisebb szoba, néz be oda, itt még nem jártál. Először is vedd fel az asztalról a file-t. És a két szemben lévő trófea alól a DI kést illetve a shotgun töltényt.

Feladat, a két kő megszerzése: Egyszerű lesz. Először is told a szekrényeket az őz és a bikafej alá. Kapcsold le az ajtó melletti kapcsolóval a villanyt. Láthatod, hogy a kövek világítanak. Most az a feladat, hogy kicselezd a mozgó madarat azaz ne nézzen a trófeákra mikor megpróbálod kivenni a köveket. Ezt pár egyszerű testcsellel meglehet oldani. Mondjuk kezdj el hátrálni és forogni, aztán gyorsan, nagyon gyorsan pattanj fel a szekrényekre és vedd ki a köveket. Egyszerű!

Feladat, az első MO Disc megszerzése: Most, hogy megvannak használni is kell őket, irány tehát a tigris szobros szoba. Még emlékszel hol van nem? Lemész, végig a folyosón, utolsó ajtón be, és a kis beugróban a folyosó közepén ott a szoba! Tedd a SÁRGA követ a szoborba! Ha pirosat tennéd akkor egy adag kígyót kapsz a nyakadba – ha ez megtörténik menj ki és vissza ott lesz megint a kő. Ellenben a sárga kőért megkapod az első MO Disc-ket.

Miután ezzel megvagy szaladj vissza a hallba. Itt a jobb oldalon a második ajtó még nyitva van, nézz be oda. Rögtön az asztalról kapd fel a file-t. A szekrényben egy adag ribbont találsz. A szemben lévő ajtó visz a tükör szobába. DI kés, növény, valamint egy fontos dobozt találhatsz itt.

Feladat, a Mansion Key megszerzése: Egyesítsd a dobozt a piros kővel, erre egy puzzle feladat következik. Ki kell rakni a képet. Forgasd az alkatrészeket úgy, hogy rendesen összetudd illeszteni őket. Ha sikerült tiéd egy ikon, melyet checkelj meg és ha rányomsz egy kulcs lesz belőle, ez a Mansion Key!

CRESTEK

Innen nyugodtan átvándorolhatsz a kastély keleti felében található mentőhelyhez. Nyisd ki a Mansion Key-jel a képtárral szembeni kis szobát. Bent egy sikítást hallasz, Rebecca bajban van! Fent a könyvtárban ahol felvetted a sípot megtalálod Rebeccát, ha szerencséd van. Meg kell menteni egy Huntertől! Vigyázz, mert ha lassú vagy meghal! Miután végeztél menj vissza a képteremmel majdnem szembeni szoba (érdemes bejárattal szembeni kapun kimenni a szabadba és onnan be a képterembe). Az említett szoba ugyanis zárva volt. Eddig, mert erre való a Mansion Key. Kapcsold fel a villanyt az íróasztalnál. Találsz itt egy Crest darabot balra és egy DI gránátot is. Az íróasztalban shotgun töltény lapul. Pakolj le egy kicsit (vidd a kurblit és az akkumlátort), aztán menj ki az udvarra. Sasszézz át a túloldalra és a lifttel meg se állj a vízesésig. Ezzel szemben találsz egy beteg liftet. Az akkut tedd a lyukba és felmehetsz. Most keresd fel megint a medencét és a kurblival tekerd vissza a vizet. Irány vissza a megszerelt lifthez és menj le. Az iménti ténykedésednek köszönhetően a vízesés eltűnt, mögötte pedig egy lejáró nyílt meg. Ha bátornak érzed megad menj le. Ha szembe indulsz el találsz egy ládát, mentőhelyet, meg egy folyosó részt ahol nem lehet továbbmenni. Itt is kurbli kellene, de a miénk nem jó, ezért tedd vissza a ládába. A helyet jegyezd meg, később vissza kell ide jönni. Lépj be az ajtón, amit a létra mellett látsz és menj nyugodtan tovább lefelé (fent úgy sincs semmi). Egy nagyobb szobába kerültél, lifttel – még nincs itt. Vedd fel a tárat, aztán balra a gépből a Fuse-t. Indulj el az egyetlen egy ajtó felé, a közelében találsz egy tárat. Az ajtó mögött megtalálod Enrico-t a Bravo csapatból. Valaki lelövi! Van nála egy kurbli! Kifelé menet vigyázz, mert egy Hunter jön elő. Szaladj vissza egészen a ládás szobáig és a kurblival állítsd be úgy a folyosót, hogy tovább tudj menni. A következő helyen kocogj oda a kőhöz, majd gyorsan vissza, bújj be az ajtó mellé nehogy összenyomjon. A kő mögül felvehetsz shotgun töltényt. A hatalmas kő kiüt egy nagyobb darab falat, mögötte pedig egy ajtót találsz, ami az óriás pókhoz visz! Vedd fel innen a lángszórót (meg néhány gyógyítást) és nyiss be a pókhoz. Ez kicsit keményebb lesz, mint Jill-lel! Célozd a potrohát és vigyázz a kisebb pókokra. Ha kikészült a láda tetejéről vedd fel a sima kést, és vágd le vele a hálót az ajtóról. Egy folyosóra kerülsz, ha tovább akarsz menni a lángszórót le kell tenned a helyére! Jobbra két kék növényt meg egy térképet találsz. Menj tovább. Egy újabb helyen kell hasznát venned a kurblinak, tekerd a folyosót megfelelő állásba, azaz, hogy balra mehess tovább – nézd meg a térképet. A követ cselezd ki ahogy kell, mögötte lesz egy doboz benne egy spray-el. Az ajtó mögött egy újabb logikai feladat vár rád.

Feladat, a Fuse Plug megszerzése: A szobrot told jobbra a kicsit sötétebb falhoz. Kétszer forgasd meg a kurblit a lyukban. Ezzel ki tudod tolni a szobrot. Most told a szoba közepén látható platformra. Itt várd meg, hogy forgassa a helyes irányba, azaz álljon úgy, mint a másik szobor – ehhez egyszer told le, majd vissza a szobrot. Ezután már csak a megfelelő helyre, tehát a másik szobor mellé a nyílásba kell tolnod, de ez már adja magát. Vissza felé vedd fel a lángszórót, hogy kinyisd az ajtót.

Szaladj vissza a lifthez, egész pontosan géphez, amiből kiveted a Fuse-t. Most be kell indítanod a liftet.

Feladat, a lift beindítása: Egyesítsd a két Fuse darabot és tedd bele az emelvényen látható nyílásba. Egy kódot is be kell írnod, íme: 4231. Már jön is a lift.

Menj le, itt elkezd Lisa mozgolódni! A lift előtt találhatsz egy dobozt. A létra le visz egy géphez, ez később lesz fontos. A közelben lévő ajtót válaszd, indulj el, hallhatod amint valaki benyit. Persze Lisa az, most is fuss el mellette. Vedd fel a piros és a zöld növényt, találsz itt egy zárt ajtót, ebbe bele kell tenni a törött lángszórót, hogy kinyíljon.

Feladat, a törött lángszóró megszerzése: Nyiss be az egyetlen nyitott ajtón. Told a nagy dobozt a szállító liftre, aztán nyomd át a túloldalra a piros gombbal. Szaladj vissza egészen a liftig, most nem működik mert elázott. Barátunk otthagy minket, na ez már sok, lehet, hogy ő az áruló!? A dobozzal szembeni létrán mássz le és told a dobozt le, a lapítógép alá. Mikor ott van kapcsold be. Ugorj le és tied a rossz lángszóró.

Mehetsz vissza Lisához. Mielőtt helyretennéd a rossz lángszórót át kell nyomni egy kapcsolót, kb. középen. Most siess a zárt ajtóhoz és tedd a helyére a lángszórót. Ha lassú vagy újra át kell nyomni a kart. Egy érdekes okkult szobába jutottál – azt hiszem ez Lisa szobája. A vízen keresztül kocogj át a túloldalra és vedd fel a dobozt. A dobozban ott lesz a Mansion Crest-nek a kerete és egy DI kés is! Mássz fel a két létrán (előtte vedd fel a növényeket) és a kicsi házba jutsz vissza. Először is egyesítsd a két Crest darabot és összeáll egy Mansion Crest – nem árt, ha magadhoz veszed a két medált is. Most innen menj vissza a házba, de az összekötő folyosón az ajtónál vedd ki a másik Mansion Crest-et is.

HARC LISÁVAL

A két Mansion Crest-et vidd a hallba, egész pontosan a lépcső alá a rácsos kapuba kell őket betenni. Ha megvan kinyílik a kapu. Lesz itt rögtön egy mentőhely meg egy láda is. Szaladj végig a hosszúra nyúlt folyosókon, majd mássz le a létrán. Itt találod Weskert, aki Lisával hadakozik. Te ne lődd, helyette lökd le a köveket egyenként. Amikor az utolsó is megvan Lisa bánatában öngyilkos lesz. Fent tedd a helyére a két medált és kinyílik a titkos lejáró. Liftezz le a laboratóriumba és válts diszket!

LABORATÓRIUM

A vészkijárat zárva lesz, úgyhogy mássz le a létrán. Ha kell pakolj kicsit, aztán irány tovább. Növények és zombik várnak rád. A beugróban, egész pontosan az asztalnál találsz egy újabb MO Disc-ket. Baktass le a lépcsőn és be a kapun. Ezen a helyen több ajtót is találsz. Talán kezdd rögtön balra a kutatást. A földön egy doboz (benne növény mix) hever, jobbra egy ajtó, menj be. Itt rakosgathatod a röntgenfelvételeket, egy kódot lehet kitalálni ezzel. A számítógépnél van egy file. Mehetsz ki, a többi ajtó zárva van. Szaladj át a túloldalra és nyisd ki a nagyobb pirosas színű ajtót. A szobában keresd meg a számítógépet. Loginnak írd be, hogy JOHN, kódnak, hogy ADA. Nyisd ki az összes lehetséges ajtót, az elsőhöz kell egy kód: CELL. A gép mellett egy file-t találsz. Ha megvagy mindennel (egy-két növény van még itt), akkor mehetsz fel a lépcsőn. Az íróasztal előtti ajtó nyitva van, lépj be. Rögtön egy spray-t találsz. A monitor alatt a polcon találsz egy újabb, egyben az utolsó MO Disc-ket. A bejárattól balra van egy térkép is. A könyves polcon egy file-t olvashatsz. Indítsd be a vetítőt, így láthatsz némi infót az Umbrella biofegyvereiről – a végén a tudósok között ott van Wesker is. A jobb oldalon találsz egy számzárat, kódnak írd be: 8462. Az ajtó mögött találod a Control Room Key-t. A számítógépnél megnézheted, ahogy egy zombi leszámol Kenneth-tel. Van itt még a polc mellett a szobában egy adag shotgun töltény is. Legyen nálad a három MO. Disc, mielőtt folytatod. Nyisd ki két nagy ajtót, aztán meg a kicsit. A kicsit hagyd még, csak azért érdemes kinyitni, hogy discardold a kulcsot. A nagy ajtón menj be. Itt használd a szellőzőt a közlekedésre. Folytasd az utat a hullaházba, és használd a GameCube alakú gépnél az első diszket (van itt egy DI gránát és adag shotgun töltény is). Ezzel a börtön zárt lehet feloldani, és így kiszabadíthatod Christ! A túloldalon menj be a nagyobb ajtón (itt voltak a röntgen felvételek). Van itt még egy ajtó, ezt nyisd ki. Vedd fel a gránátot, és a slide kártyát (ezzel a vetítő teremben lehet egy kódot kicsalni méghozzá a 8462-őt, csak használd a vetítőn a kártyát) is. Az asztal mellet egy file, az asztalon pedig egy újabb gépet találsz. Használd a második diszket. Na már csak egyet kell aktiválni. Ehhez nyiss be a kisebb ajtón a nagy piros mellett. Rögtön szemben egy ládás/mentőhelyes szobát találsz. Bent van cucc is. Gyere ki és fordulj le. A generátorszobába jutsz, az egyik sarkából vedd fel a kapszulát, mehetsz a következőbe. Itt is találsz egy kis GC-t, használd ott a harmadik diszket. Most szaladj vissza a már kinyílt börtönhöz. Egyelőre ezt ne nyisd ki, hanem menj a be a második ajtón. Itt van egy masina, melybe dugd bele a kapszulát. Feltöltve kapod vissza, tehát tedd a kiindulási helyére – csak közben ne fuss mert különben felrobban és véged! Csak szép lassan sétálj vele! Miután visszatetted, mehetsz tovább a következő, majd újra a következő szobába, ami egyfajta irányító szoba. Találhatsz is a közepén egy számítógépet, ezzel indítsd be az energiát.

Menj menteni és gyógyításokat pakolni, vidd a magnumot vagy a gránátvetőt, majd kocogj felfelé a lifthez, kapcsold be a gombbal. Megjön Rebecca.

BEMUTATKOZIK TYRANT

Lent minden kiderül Wesker az áruló. Némi jelenet után elmondja, hogy az egész ügylet a biológiai szuperfegyver Tyrant megszerzésére ment ki. Wesker magának akarja Tyrant-et, ezért mindenre képes, még az Umbrellát is átveri! Tyrantről megnézhetsz egy videót, amint átszúrja Weskert. A végén neked támad. A Magnummal könnyen leszedheted. Mikor megfekszik (először szólítsd meg Rebeccát) a szoba egyik végében keresd meg a gombot és nyomd meg, így kinyithatod az ajtót. Hagyd itt a szobát. A végén Rebecca beindítja az önmegsemmisítést mivel itt maradt a vírus. Ments és vigyél magaddal némi gyógyszert és fegyvert.

SZÖKÉS

Szaladj a börtönhöz, ahol ha használtad az összes MO diszket, akkor kinyithatod az ajtót, mind a három kart nyomd le. Bent vár Jill. Indulj visszafelé, majd fel a lépcsőn, aztán a létrán. Itt vár Jill – szerintem itt ne ments, hisz egy csomó megnyerést behozhatsz ha Jill-t nem hozod ki a börtönből. Be az ajtón, közben Brad is jelentkezik (a földön gyógyítás). Vedd fel és tedd helyére az akkumlátort, 3 perc marad és Rebecca is megjön! Chris felmegy és jeleznie kell Bradnek. Fent vedd fel a jelzőberendezést és használd, a helikopterrel megérkezik Brad.

TYRANT

Közben megjelenik Tyrant, most már erősebben. Kezdd el lőni. Nagyon vigyázz, nehogy megölje Rebeccát. Lődd és kerülgesd a támadásait. Ha megüt azonnal gyógyíts. Szerencsére 2 perc után Brad ledob egy rakétavetőt, azzal fogd be és lőj rá. Néha elüti a felé repülő rakétát (ez új, ilyenre eddig nem volt képes!), ilyenkor lőj rá még egyet és végleg megszabadulhatsz Tyranttől!

MEGNYERÉSEK

Jill és Rebecca is él: Mentsd Jillt a börtönből és Rebeccát a Hunter illetve Tyrant támadásaitól!

Jill él: Szabadítsd ki Jillt a börtönből, Rebeccát nyírja ki a Hunter vagy a Tyrant.

Rebecca él: Ments meg Rebeccát a Huntertől és Tyranttól, de ne szabadítsd ki Jill-t.

Senki nem él: Ne ments meg senkit.

RUHÁK

Snwoboardos cucc: Az első végigjátszás után veheted ezt föl, mindegy milyen nehézségen viszed végig.

RE: Code:Veronica cucc: A második végigjátszásnál jön elő, a nehézségi szint nem számít.

Rebecca új cucca: Chris első végigjátszása után, új ruhába találjuk Rebeccát, ha átöltözünk.

TITKOS FEGYVEREK

Samurai Edge: Csináld meg a játékot Normal nehézségen 5 óra alatt, de a legjobb megnyerést hozd be, azaz ments meg mindenkit, akárkivel is vagy! Ha megcsináltad Jill-nek és Chrisnek is meg lesz a fegyver.

Anti-Tank Rifle: Vidd végig Hardon 3 óra alatt! Könnyítés, hogy bármelyik megnyerést előhozhatod. Javaslom Jillel a "Tyrant él, Chris halott" megnyerést, az a leggyorsabban előhozható!

TITKOS JÁTÉKMÓDOK

Fontos, hogy ha végigviszed a játékot bejön az Once Again mód. Mindig ebből kezd ezután a játékot! Mikor végzel menthetsz egy állást, ezt mindig töltsd be mikor bekapcsolod a gépet és új játékot akarsz kezdeni. A Hard fokozat a játék első teljesítése után jön elő, ez fontos a fentebb említett Anti-Tank Rifle-nél! Szerintem ezekben a módokban csak valamilyen titkos fegyverrel lehet végignyomni a játékot, tehát először próbáld meg a fegyvereket megszerezni, aztán neki állni ezeknek a borzalmaknak!

Real Survivor: Vidd végig valakivel Normalon és előjön. Erős Hard fokozat. Ellenfelek nehezebbek, kevés lőszer, kevesebb gyógyítás, nincs auto célzás és ami övön aluli, nincsenek a ládák összekötve!

Invisible Enemy: Nyomd le a játékot ugyanazzal a szereplővel kétszer egymás után Normalon! Minden ellenfél láthatatlan lesz. Így csak az automata célzással lehet az ellenfeleket megtalálni, meg a hangjukból.

One Dungerous Zombie: Teljesítsd a játékot Jill-lel és Chrisszel is Normal fokozaton. Egy szemét elpusztulhatatlan zombi fog üldözni és nem lehet megölni. Állandóan feltűnik, kellemetlen. Ráadásul felülírja a játékot, magyarul ha behozzuk és újra elkezdjük a sztorit az Once Againnel, akkor automatikusan így indul a játék és ki se lehet kapcsolni.

Veres Miki

(A leírás alapjául szolgáló verziót köszönjük KOU-nak, GC-nek, CHEAP-nek és CSOCSO-nak! Martin)

SZÁGULDÓ POLIGONCIRKUSZ.

A sporteseményekhez kötődő sorozatjátékok kiadói és fejlesztői bizton olyan nehézségekkel találják szembe magukat, mint az ilyen játékokról publikáló cikkírók. Hogy miért is? Szerintem egyértelmű: a játék az életben és a videogame konzolon is 99%-ban megegyezik az előző évivel. Semmi új szabály, semmi új pálya, maximum egy-két jelentéktelen átalakítás, mint például a Nürnburg ringi aszfalton, ahol Montoya megcsúszva elkaszálta David C. mercijét is. Ilyenkor mit is tehet szegény játékkiadó, pláne



akkor, ha kitartó munkával szinte egyeduralkodóvá vált a sportjátékok szegmensében? Először inkább jöjjön a tények ismertetése, és majd a végén levonom a megfelelő következtetéseket.

A program alaphangulatát elvileg az intro is befolyásolja, de jelen esetben ezt a feladatát nem fogja teljesíteni, szürke és egyhangú mivoltából fakadóan. Nem baj, hiszen mindenki tudja, hogy a játék a Forma 1 autóverseny idei évi szezonját hivatott elénk tárni. A menürendszerben tavaly óta nem sok változás történt, de gondolnom kell azokra is, akik esetleg mostanában jutottak a világ vezető konzoljához, és még nem láttak ilyen menüt... Aki nem akar valamiféle karriert kezdeni, az a Quick Race kiválasztásával egy arcade alapokra épülő versenysorozatban vehet részt, ahol a továbbjutás pontszám függő, és ami szerintem nagyszerű lehetőség a pályák megismerésére, közelítőleges betanulásukra. A Single Player már a komolyabb versenyek kiindulási pontja. A Challenge Mode-ban a 11 csapat nevével jelzett feladatokat kell végrehajtanunk a siker érdekében. Sajnos a feladat kimerül egy "érd el a kijelölt helyezést, vagy érj célba a megadott időn belül" parancsban, amihez képest az előző rész challenge módja jóval nagyobb és használhatóbb kihívásokat adott. A Single Grand Prix-et választva egy szabadon választott pályára mehetünk, de már a rendes versenyek beállításait használva. A Full Championship maga az eredeti versenysorozat, a Customban ugyanez, csak mi válogathatjuk össze a tetszőleges pályákat, és végül a Team Duel-ben az egy csapaton belüli pilóta rivalizálás ízébe kostolhatunk bele (és revansot vehetünk Sumákeren Barichello-val). A főmenü EA Sports Cards-ja lényegében egy "Game progress", ahol szintén csapatokra bontva kapunk kártyákat a játékban elért különféle teljesítményeink díjazására. Például challenge-k teljesítése, versenyeken elért helyezések, 20 pole pozíció, öt 16 körös verseny megnyerése. Ezek után már csak a négy féle multiplayer lehetőség jön, és kész. Ja igen, míg el nem felejtem, az Options-ban állítsátok át a sebesség kijelzést KPH-ra, mert ugyan PAL európai programot kaptam Martintól, de ennek ellenére a sebességet MPH-ban jelenítette meg...

Mint szimulátorfil ember, igen nagy várakozással tekintettem az új F1 elébe. Először is a régi játéknak van egy hiányossága, mégpedig az, hogy a Driving Force kormányomon nem kezelte sebességváltóként a hátsó füleket, ennélfogva automata váltóval kellett mennem, ami viszont zabálta az üzemanyagot és a gumit, és ez miatt ki kellett kapcsolnom mindkettő fogyását-kopását is – oda a szimuláció. A másik ok a régi F1 rendkívül szép vizuális megjelenése volt, és az ember egyértelműen elvárja az egy évvel későbbi fejlesztés még jobb grafikáját. És ha most azt mondom, hogy lehet, hogy maradok a régi F1-nél, akkor már sejthettek valamit. Az új game természetesen kiválóan kezeli a sebességváltókat, viszont mit ér az egész, ha a játék kb. 20 frame per sec.-re is képes lelassulni egyes esetekben? Ez hasonló problémákat vet fel, mint egy first person shooternél a célzási nehézség berángatásnál. Az ember analóg módon rááll egy kanyarra, csak éppen a lassú képernyő frissítés miatt még akkor is húzza a kormányt, amikor a kocsi már rég túlment az ideális íven, lehet korrigálni, ami megint csak a lassúság miatt nem olyan egyszerű. Ezen igazán bánkódtam és majdnem depressziós is lettem, de a játékot jobban kielemezve inkább a düh kezdett eluralkodni rajtam. Ez kérem, egy arcade játék minden szempontból! Nem csak azért, mert a nagyversenyen szerelők helyett egy ridge racer lány áll a kocsinál, hanem több "újítás" miatt is ez a véleményem.



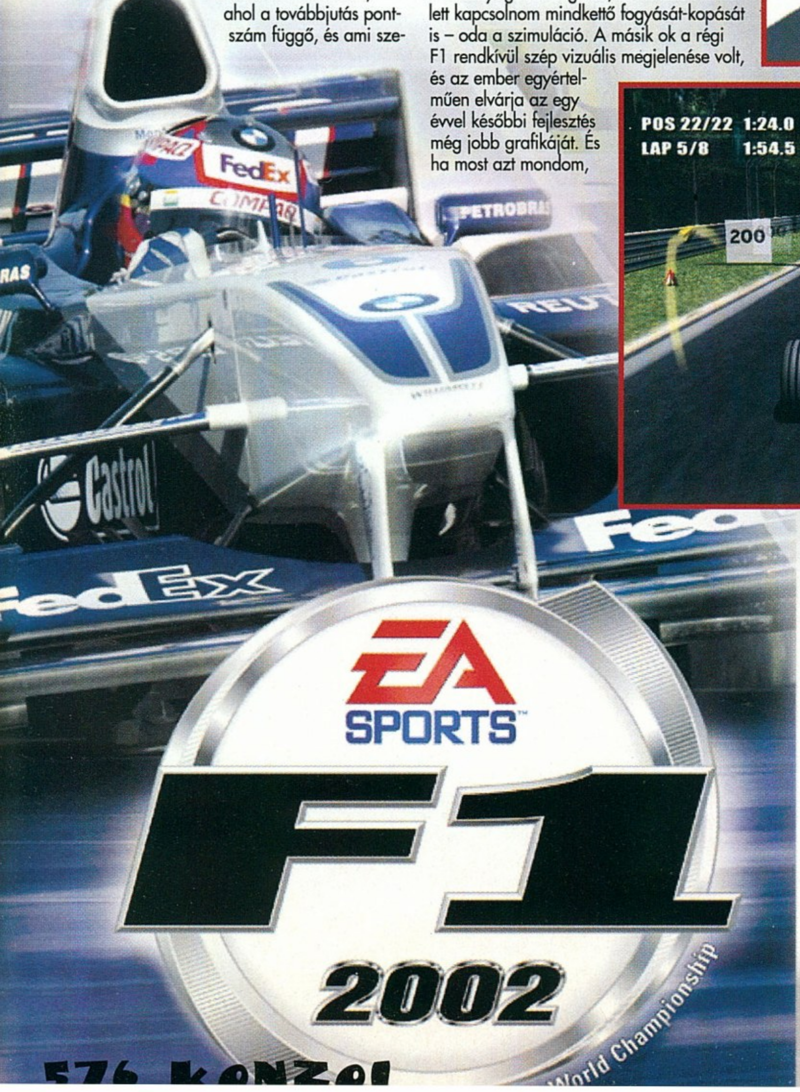




A grafikát ugyan felturbózták olyan látványos effektekkel, mint az aszfalt fényes csillogása a nappal szemben (lásd GT3 aszfaltja), viszont a színeket is annyira élénkre vették, mintha temperával lenne festve a táj. Tisztára, mint a régi Need for Speed sorozatban! Ez persze szép meg minden, csak éppen abszolút nem valósághű. A másik apróbb újdonság az, hogy időmérő edzésen az összes kocsi bent áll a boxokban. Természetesen a régi, már bejáratott grafikai elemek is maradtak, úgymint a kocsi és a sisak teljes environment mappingja, vagyis az autó abszolút valós időben tükrözi a környező tájat (mondjuk ez PS2-n már megszokott a majd 2 éves Moto GP óta), és a dinamikus fény-árnyék kezelést. A rázókövekre ha felmegyünk, motion blur-os effekt (ez is nagyon élethű), és persze zöldül a kerék ha füvet nyírunk autónkkal. Teljesen új dolog az előttünk haladó kocsi szélárnyékának kihasználása, amivel igen nagy sebességkülönbségre is szert tehetünk pillanatok alatt. Ilyen esetben figyelni kell az elöl haladó hátsó szárnyai élén keletkező kondenzcsíkot, és benne maradni az áramlatban mindaddig, amíg a jobb oldalon látható kijelzőn a csík fel nem megy a lehető legmagasabb értékre, s ekkor egy határozott kormánymozdulattal kitörhetünk ellenfelünk mögül. Viszont az ezzel járó effekt leginkább a Rumble Racing turbó effektjére hasonlít, szóval kétlem, hogy a valóságban is ilyen sebességgel és rázkódva tapasztalná meg a pilóta a kigyorsulást. A kerekek által felvert por és füst sajnos még mindig ocsmány, túl tömör valahogy az egész. Ha valaki lesz oly elszánt, és esőversenyben is indul, az viszont egyetért velem abban, hogy ez a rész nem sok szidást érdemel. A kocsik szépen tükröződnek a tócsákban, és a vizes aszfalt sem annyira homogén, mint az volt a 2001-ben.

Az irányíthatóság maradt átlagban ugyanaz, leszámítva a lassúságot, és az ez miatt szinte teljesíthetetlen Monaco-i pályát. Aki nem rendelkezik kormánnyal, az ne is kísérletezzen a Simulation mód szerinti kezeléssel, maradjon szépen "normal"-ban. A nehézségi szint is korrekt, bár azt furcsálltam, hogy egy GP időmérő edzésen mögöttem Yoong és Fisichella lett a 2. és 3., míg szegény Coulthard kívül esett a 107%-on. Az AI is mintha butult volna, mert elég gyakran jöttek nekem különféle irányokból, ami azért az előző részre nem volt jellemző, talán ők is megsínylették a sebesség optimalizálatlan grafikát. Szóval ez van, talán azért lett ilyen a játék, hogy az F1 2003-ban tudjanak megint újításokat felmutatni, és elmondhassuk, hogy az EA Sports mindig képes a fejlődésre. Számomra a legjobban játszható forma1-es szimuláció addig is megmarad az F1 2001.

Dzson



F1 2002

EA SPORTS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (298KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PÁR ÚJÍTÁS
× ÖSSZESÉGÉBEN A JÁTÉK KISSÉ ROMLOTT ÉS EGYSZERŰSÖDÖTT A 2001-HEZ KÉPEST

8 pont

A helikopter nagy találmány, az biztos. Igaz, felhasználása igazán csak a katonai hadviselésben kap teret, mert a civil életben nem képviselteti magát annyira, mint merevszárnyú rokonai, a repülőgépek. Ez érthető is, hiszen felépítéséből adódóan inkább a lassú és precíz manőverekben van otthon, és a polgári repülésnek erre nincs sok szüksége, mivel ott a lényeg a nagy terhek igen gyors célbajuttatásán van. Jó tudom, van tűzoltó meg mentőhelikopter is, amiket feldolgoztak például a City Crisis c. játékban is, de az égen összehasonlíthatatlanul több repülőgépet lehet megfigyelni, mint a néha kávédarálónak csúfolt rotoros alkalmatosságokat. Katonai szempontból is kitűnik a két technika közti különbség, mert amíg a gépek általában bombáznak és elfogó vadászosdit játszanak, addig a helikopter inkább rejtve marad, szépen kényelmesen felméri a terepet, és lesből támad, ha van erre mód. Néha azonban elkerülhetetlen a közelharc, amiben a legtöbb gép meglehetősen veszélyes ellenfél tekintetbe véve a pilótafülke alá felszerelt gépágyút. A leghíresebb helikopter minden bizonnyal a régi kor moziját felidéző Kék Villám volt, és sok fiatal képzeletét mozgatta meg a pilóta Roy Schneider (ha jól emlékszem) sisakjával direkt összeköttetésben álló tűzvezérlő rendszer. Természetesen ez a legtöbb mai harci gépen alapfelszereltség, de nosztalgiázni mindig jó.



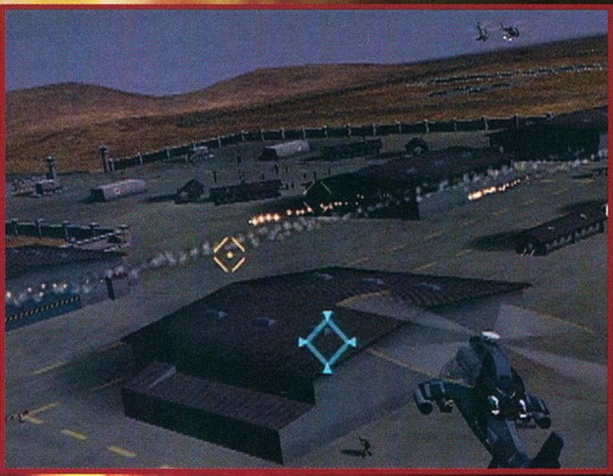
A Fireblade lényegében egy anti-terrorista katonai csoportot jelent a játékban, kik legfőbb ellensége az UES, vagyis az Egyesült Keleti Államok. Szegény keleti blokkot nem tudom, hogy miért tekintik még mindig ellenségnek, bár az is igaz, hogy a háborúskodás mindig az elégedetlenségből születik (lásd világgazdasági válság), és egy éhező sokgyermekes családapa szívesen fog Kalasnyikovot, hogy jól lemészárolja a szomszédját egy kis haszon reményében. Egy népjóléti államban a 3 kocsival rendelkező manager tuti, hogy nem forgat ilyet a fejében, és mivel a jólét elpuhít, így egy éhes gyári munkás VS vasalt inges manager csatája csak egyféleképpen végződhet. Oh, nem politizálok, mielőtt valaki még azt gondolná, csak ismertettem a tényeket, mivel alapvetően egy háborús játékot kívánok bemutatni a mélyen tisztelt publikumnak. Szóval, az emlegetett terroristák nagy (bálsój) háborúra készülnek a hírszerzés szerint, vagyis itt az ideje a Fireblade mozgósításának is. Ez már csak azért is időszerű, mivel az elég jól elkészített intróban éppen egy ellenséges helikopter lő ki pár rakétát egy Fireblade kommunikációs állomásra, majd az egyik felszálló hazai gépre is. A másik éppen hogy el tud menekülni (egy géptől nem tudom, mit fél, felesleges a deffendív hozzáállás), de természetesen győzedelmeskedik az agresszor felett, mivel az hirtelen felrobban valamitől, mikor szembekerülnek egymással.



FIRE BLADE



A játék (nem csak) engem kísértetiesen emlékeztetett a PSX-es idők Soviet Strike és Nuclear Strike című, valóban igényes helikopteres játékaira az első repüléstől fogva. Talán a legfőbb párhuzam a kilőtt járművekből és épületekből felszedhető rakéta- és üzemanyag utánpótlás, valamint élet (ott azt hiszem páncél volt). Természetesen nem egy az egyben a régi játék köszön vissza, mert itt a négy féle kameraállás közt akad egy belső nézeti is (elég spártai a pilótafülke, nem?), és a látóterünk nincs a régi gép képességei miatti 45 fokra korlátozva. Sajnálatosan nem látunk el nagyon messzire, mivel ebben megakadályozza pilótánkat a programozói tudás hiányát jótékonyan eltakaró köd. De ne menjünk ennyire előre, egyelőre még itt a kezdő menü, ahol semmi érdekes nincs az égvilágon. Egyetlen harci tevékenység áll a rendelkezésünkre csupán, a négy hadjárat összesen 18 küldetéssel. Ne fanyalogjatok, mert a küldetések (hasonlóan a Strike-okhoz) igen hosszú és néha szenvedős játékmenetet kínálnak a végső győzelemig. Checkpoint sehol, és például az első rész végső küldetését időre kell megcsinálni (mennyire utálom az időlimites dolgokat, ilyenkor képtelen vagyok élvezni a játékot). Hogy valamennyire meghosszabbítsák a szavatosságot, minden misszió végén értékelést kapunk különféle medálokkal, hogy legyen cél újrajátszani ha az ember maximalista.



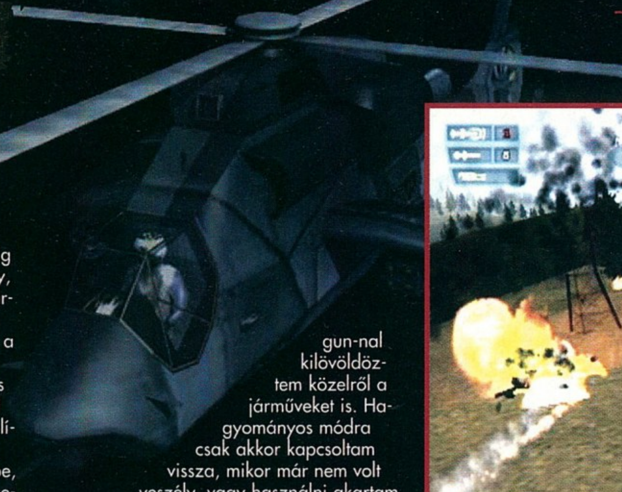
Mivel Martin szereti, ha "alattvalói" (bár én Mirrmurr kapitány vagyok) írnak a kezelésről, így most következzen egy kis gyors tréning.

A missziók célját mindig elmondják a töltés alatt, de játék közben is kapunk instrukciókat, amik a Start lenyomásával bármikor visszanézhetőek. Ugyanitt lehet tanulmányozni a térképet is, ha valaki nem tudja, merre is kell mennie a következő célponthoz. Kezdéskor a jobb kar tekergetésével szállunk fel, és gyakorlásképpen fel kell szednünk a három ammo ládát (power up angolul, szóval legyen ammo inkább), amit a fenti radar zöld színnel jelöl. Ha valaki bénázna, akkor pontosan ott vannak a bázis bejárata felöli oldalon. Ha megvannak, a kiképzőnk szól, hogy randizzunk vele délnyugati irányban (SW), őt a kék szín jelenti. Elvisz minket egy kis lőgyakorlatra, ami első körben az automata célkeresős gépágyú kezelését jelenti. Nem bonyolult, egy X jel a célkeresztje, és az R1 működteti. Ezután a hagyományos rakéták kilövése következik célpontra, célozni pedig vagy a gép helyzetével (kék kör középen, ha van valami a célban, akkor pirosra vált), vagy pedig az L1 zoomolható rendszerével tehetünk meg, ami persze működik a gépágyúra is. Érdekes, hogy a nézőpont változtatásával (Select gomb) máshova kerül a kék célzópont, pedig a gép helyzete nem változott!

Ha sikerrel teljesítettük az eddigi feladatokat, jöhet az irányított rakéták tesztje. Mint az közismert, ezek az úgynevezett "lődd ki és felejtsd el" kategóriába tartoznak, tehát a cél kijelölése után csak L2, és lehet is mással foglalkozni. Hogy megkülönböztethető legyen a gépágyútól, a rakéta keresztje négyszög alakzat, valamint az X-szel lehet válogatni a hatótávon belüli célpontok között. A fedélzeti számítógép szól, ha fogy a rakétánk vagy kiürült, hagyományosnál ha jól emlékszem 4, míg az utóbbinál 1 az első figyelmeztetés oka. A következő gyakorlatban a legjobb dolgot sajátíthatjuk el az újdonságok közül, mégpedig a lopakodást. A Négyzet lenyomásával gépünk lopakodó állapotba kerül, ami kevesebb motorzajt, félig áttetszőséget, a fegyverek részleges módosulását és kisebb sebességlimitet engedélyez számunkra. Ilyenkor nem látnak bennünket a járművek, viszont az emberek igen, aminek a veszélyét a felső radar alatt megjelenő sárga csík jelzi számunkra. Ha a két vonal vége eléri a piros színt, felfedeztek minket, ami legtöbb esetben igen vesz-

MAGASRA SZÁLL A HELIKOFFER VELÜNK...





élyes. Szerencsére lopakodó módban a gépágyút felváltja egy távcsöves mesterlövész eszköz, amivel nagy távolságból is kilőhetőek a kíváncsi egyedek. A másik fegyverünk pedig egy EMP (Elektro Magnetic Pulse) találmány, amivel kitűnően megbénítható bármilyen jármű. A két fegyver az R1 és L1 gombokkal aktiválható, és természetesen itt is működik a zoom nagyítási funkció. A gyakorlásban ezekkel 4 bábut kell ártalmatlanná tenni, és két autót leEMP-zni a móka kedvéért. Ezzel vége is a gyakorlásnak, de én még megemlítem a Háromszöget, ami a külön üzemanyaggal működő turbó módot kapcsolja be, és a Kört, ami pedig az infravörös hőérzékelőket fogja vizuális munkára. Ennyi bőven elég is lesz a leendő anti-terrorista játékosoknak. Eszembe jutott, milyen is lehet egyszer terroristaként végigharcolni egy ilyen játékot, amolyan GTA3 bűnözői szinten? (Ezt valószínűleg soha nem fogom megtudni, mert amíg mondjuk a Náci birodalmat győzelemre vihetjük egy stratégiai programban, vannak még tabu témák szép számmal a játékgyártók és kiadók számára, pláne a WTC eset óta...)





A game kezelése abszolút nem nehéz, bár nekem adódtak gondok, mikor a zoom lenyomva tartása mellett akartam használni az elektromágneses hullámfegyvert, mert mindig lecsúszott az ujjam felül, mire a zoom kikapcsolt. A helikopter jól irányítható, igaz, ilyen sebesség mellett nem lesz szükség gyors reflexekre. Arra viszont vigyázzatok, hogy belső nézetből a zoom-os célzás kissé lassú és nehézkes, míg külső kameraállásból jóval gyorsabb és nagyobb teret is képes befogni. A lopakodó módra se bízzuk rá az életünket, ugyanis az jó, hogy nem lát minket az ellenség, viszont ha kiesztünk egy rakétát, akkor azonnal tüzelni kezdenek az indítás helyére. Az a lényeg, hogy ha rakétázunk, sose maradjunk egy helyben, oldalazzunk egy kicsit odébb, és akkor nem lesz baj. Én azt a taktikát követtem, hogy lopakodva IR módban felderítettem a katonákat, majd szépen leszedve őket a sniper gun-nal kilövöldöztem közelről a járműveket is. Hagyományos módra csak akkor kapcsoltam vissza, mikor már nem volt veszély, vagy használni akartam az irányított rakétáimat. Érdemes mindent kilőni, amit csak tudunk, mert mint írtam, sok ammo van különféle autók és objektumokba rejtve. Remélem, az adott kontoller konfiguráció fekszik majd mindenkinek, mert egyszerűen nem találtam másik verziót vagy átdefiniálási lehetőséget sehol.

Nos, már csak a grafika és az összbenyomás ecsetelése maradt hátra. A játéknak gond nélkül megadom a jót mindenre, és ebben nem csak a Soviet és Nuclear Strike irányába érzett szimpátiám motivál. Igaz, a táj nincs túlzsúfolva mindenféle tereptárggyal, de így legalább átlátható az egész. A tárgyak kidolgozása az viszont lehetett volna jobb, mert ugyan ritkán nézi az ember közelről azokat, de a ránagyításkor azért látszanak a kisebb hiányosságok. Ilyen sebességű játéknál pedig a gép bármikor kidobja a 15-20millió poligont is, ezért nem értem, mit spóroltak a programozók. A textúrák sem a nagyfelbontásúak közül valók, és nem tudom, hogy a fejlesztőcsapat volt-e lusta, vagy egyszerűen ennyire tellett csak a tudásukból. Még egyszer mondom, a játék jó meg minden, csak éppen megint valami visszafogott programozás-technikával állunk szemben, ami rögvest feltűnik például egy Ace Kombat 4 mellett. Szerencsére mindennek van külön árnyéka (nem valós), mert az a másik amit nem bírok, ha valami nem rendelkezik legalább egy folttal a földön. A játék hangulata viszont igen kellemes, és ezért is bánkódik a picit tucatgrafika miatt. Például a bázisokon van élet, katonák masíroznak vagy ácsorognak, dumálnak vagy unalmukban játszanak a fegyverükkel. A helikopterek kavarják maguk alatt a port és a vizet (a füstre nincs hatással a rotor érdekes módon), és egyes autók kerekei nyomán is száll fel egy kicsi a levegőbe. De nem csak harcosokkal találkoztam ám! Mikor először vettem észre, azt hittem, hogy azok az egyszerre mozgó fehér pontok is katonák, majd közelebb érve kibontakozott egy eredeti birkacsorda! Komolyan, a mozgató algoritmus pedig teljesen jó, véletlenszerű, de mégis együtt maradó állatokat terelget a helyes irányba. A birka nem éppen ellenség, de remélem nem ábrándul ki belőlem sok olvasó ha bevallom, bizony letesztelem rajtuk is a géppuskát és rakétát. Tudom, hogy ezzel a lelkem már a sátáné, de képtelen voltam megállni! Ugyanígy jártak a pár küldetéssel odébb rossz helyre született tehenek, és a semmiről sem tehető madárraj is. A békés állatok tömeges irtása mellett ezenkívül retorzió nélkül lelőhető saját ember is, és ha úgy vesszük ez az élethűséget szolgálja (nem a büntetlenség), mert sok programban a bajtársak a saját fegyverre eléggé immúnisak tudnak lenni. Ha valaki még nem borzadt el, akkor elmesélem a katonák halálát is, mert nem csak animál valamit és elesik, hanem szó szerint keze lába leszakad egy jól irányzott lövéstől! A vér viszont már nem olyan jó, kis apró körökből áll, gondolom a particle (részecske) animáció miatt döntötték így, hogy folyadék szerű hatást érjenek el. Végül is sikerült, mert egy őrtoronyban meglőtt fickó után (tiszta MOH) szépen folytak a földre a korongok. Jaj, ne legyetek már olyanok, mit borzadoztok, ez csak játék! Ráadásképpen még a fák is kilőhetőek, vagyis felgyújthatók, bár nincs semmi átmenet a lombkorona és a csupasz kiégett törzs között. A felgyújtásról jut eszembe, hogy ez is teljesen korrektül működik. Ha felgyullad egy doboz, a tűz átterjedhet a mellette álló őrtoronyra vagy sátorra is! Nem vagyok egy piromán alkat, csak ilyet sem látni még sok játékban. Egy táborban pedig feltűnt egy üzemanyagszállító kamion, s gondoltam belelövök párat, hogy jót robbanjon. Igen ám, de a játék külön kezelte a tartályt a vontatóval, és a lövéseim nyomán a lyukakon először csak a gázolaj kezdett folyni belőle, majd persze felrobbant a sokadik lövésre, de a kamion eleje megmaradt. Kutatok az emlékeimben, hogy mivel tudnám még ecsetelni a játék remek hangulatát, de nem lenne elég a két oldal rá. Az én kedvenceim az első hadjáratból mindenképpen a táborok, amiknél az ember távolról lopakodva kilövi a légvédelmi egységeket, majd odarepül, és a gépfegyver folyamatos működtetése közben derűsen figyeli a futkározó katonák, égő és robbanó járművek, valamint a földön maradó színes vagy elszenesedett hullák látványából alkotott kompozíciót.

Természetesen a lényeg abszolút nem ezen a trancsírozáson van! Sőt, a missziók inkább serkentenek a taktikus gondolkozásra, mint az esztelen lövöldözésre. Vannak támadó és más feladatok (például deszant egység lopakodva célhoz juttatása majd védelme), van, hogy egy falut kell megvédeni a megszálló ellenségtől, és ez még mind csak az első küldetésekben! A meglepi dolgokat nem lövöm most le, és bár kevésnek tűnik a missziók száma, a játék nem fog hamar kikerülni a gépből ha szeretitek az ilyen jellegű háborúsdit!

Dzson







FIRE BLADE

MIDWAY

GRAFIKA: Jó
JÁTSZHATÓSÁG: Jó
SZAVATOSSÁG: Jó
ZENE / HANG: Jó
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (93KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELÉG HANGULATOS
× MINTHA NEM LETT VOLNA IDEJÜK BEFEJEZNI A GRAFIKÁT

9 pont

LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR

HA EZT ARTHUR LÁTNÁ...

A Legion: Legend of Excalibur című játékkal ha jól emlékszem valamikor másfél éve találkoztam, amikor gyönyörű képek láttak napvilágot róla a neten. Fantasztikus harci jelenetek, hihetetlennek tűnő csaták, és leírhatatlan minőségű illusztrációk hirdették fennen az érkező stuffot. Ebből aztán arra is lehetett következtetni, hogy egy olyan kimagasló játékot kapunk majd kézhez, mely maximálisan kihasználja majd a PS2 tudását. Jöttek a hírek is, miszerint a játék a Diablo által megteremtet RPG stílust fogja követni – ezzel még jobban beizgultam az anyagra! Aztán bekövetkezett az, ami ilyenkor történi szokott: a csalódás! Méghozzá nagy! Élőben ugyanis már nyoma sem volt azoknak a csodálatos képeknek, melyekről már tudom, hogy csak előre "kozmetikázott" grafikák voltak, maga játék sem kimagasló, csak egy középszerű Diablo vagy Baldur's Gate klón tele hibával, és nemhogy a PS2 erejét, de még a PS1-ét sem használná ki a játék,



ha történetesen arra jelent volna meg. Lehet, hogy születlenségnek hathat a gondolat, de úgy érzem manapság, mintha a PS2-es játékoknál a PS1-es részt programoznák, majd ráhúznának egy pixelelmosást, aztán róteszik egy DVD-re és mehet is a boltba. Nem hiszem, hogy a gép tudna keveset, hanem egyszerűen nem használják ki igazán a lehetőségeket, és az ötleteknek is egyre inkább a híján vannak. Eme Legion: LOF is példázza azt a manapság eluralkodó trendet, melynek eredménye, hogy a sok középszintű alkotás miatt a PS2 játék kínálatának minősége erősen esik. Nem beszélve arról, hogy az türelmetlenül várt nagy címek meg sorra mérhetetlen csalódást okoznak. Pedig itt lenne az ideje, hogy a Sony feleszméljen, mert a konkurencia nagyon erős lesz (sőt már most is erős), gondolok itt az Xboxra és a GameCube-ra. Talán ha kicsit megszorongatják a Sony-t jobban fog figyelni, hogy ne jelenhessen meg minden hulladék a PS2-re. Bár a cég nyeregben van és nyereséges, tehát a jelek nem túl biztatók, de optimista vagyok.

ARTHUR KIRÁLY LEGENDÁJA

Visszakanyarodva azonban a Legionra, mint látható nem voltam megelégedve vele, pedig az előjelek biztatóak voltak és nemcsak a netes képek miatt. Maga a téma ugyanis nagyon hálás, hisz az angol mitológia legismertebb történetéről van szó.

Arthur királlyá válásának történetét, a nagy varázsló Merlin szerepét, illetve a legendás Excalibur kard erejét már rengeteg film, könyv vagy játék megörökítette. Egy ilyen mitológiai téma nagyszerű alap egy RPG játéknak és tudták ezt a Legion készítői is, mikor nekivágtak a programozásnak. A téma hálás volt, a stílus amelyben meg kívánták ezt valósítani úgyszintén, hisz a Diablo és a Baldur's Gate által képviselt "harcos" RPG-k számomra mindig is szimpatikusak és élvezetesek voltak. Ám a megvalósításba baki csúszhatott, hisz egy átlagosnál nehezebb, idegesítő és rendkívül középszerű anyagot tudtak csak összehozni tele hibákkal. Pedig az elején még a menü biztató, hisz nagyon designos, a képeivel és a stílusával a Diablora emlékeztet. Az izgalom a tetőfokára hágott bennem, már láttam is magam előtt, ahogy hosszú órákon át kaszabolni fogom az ellenfeleket, tuningolom a karakteremet. Mindezt tetézte az Options menü tartalma. A szokásos beállításokon túl ugyanis most kihasználva a DVD kapacitását némi háttér infót is elhelyeztek a lemezen. A DVD Content pont alatt megnézhetünk ez előzetest a Legionból, egy összefoglalót a programozó 7 Studios csapatról, sőt még Arthur király legendájával is jobban megismerkedhetünk. Végül pedig a hamarosan érkező játékokról is nézhetünk egy videót. Ez tetszett, most nézzük a játékot. A legelső dolog, ami szíven ütött a többjátékos mód hiánya. Az ilyen stílusú anyagok sava-borsa a kétjátékos módban rejlik. Ezért volt számomra meghatározó élmény a Diablo, de a Baldur's Gate is, mind a kettőt a haverral vittük végig. Itt viszont hiányzik, de nagyon, két ok miatt is. Az első, hogy sokkal hangulatosabb egymást segítve-kiegészítve nyomni az ilyen stuffokat, mint egyedül. A másik ok, hogy baromi nehéz az anyag. Gondoljatok bele, tök ász lenne egy olyan felosztás, hogy egyikünk megy Arthurral, míg a másik Merlinnel vagy a kerekasztal valamelyik lovagjával. Persze értem én miért hiányzik a kétjátékos mód, hisz a Legion túlságosan történetorientált. Ez azt jelenti, hogy a készítők nagyobb hangsúlyt feletettek a sztoriba és annak elmesélésébe, mint az az ilyen játékoknál megszokott. Ugye a Diabloban meg a BG-ben szerencsére csak annyi történet volt, amennyi még feltétlenül szükséges, nem vitték túlzásba dolgot.

Ez jó, mert szerintem az RPG-ket kétfelé kell választani. A Diablo és társai inkább a harcról és emberük minél nagyobb fejlesztéséből áll és a sztori nem játszik akkora szerepet. A másik a Final Fantsy típusú japán RPG, ahol a történet a legfontosabb szempont, és nem csak maga a sztori a fontos, hanem az előadásmódja is, tehát, hogy milyen ritmusban és perspektívákból ismerjük meg a történetet. Ha egy Diablo stílusú játékban túlzásba viszik a történetet és erőltetik azt a harc helyett, azt megszenvedi mind a játékmenet, mind a hangulat. Ne keverjük a szezont a fazonnal, meg ezt a két stílust sem, vagy ha már igen, akkor tegyük ezt színvonalasan és jól. Főleg akkor kiakasztó ez, ha maga a sztorira nem is fektetnek nagy energiát és csak felületesen és érzelmi hatások nélkül ismerjük meg, mint itt a Legionban. Vagy fektessenek nagyobb energiát a sztoriba, vagy dobják az ötletet és dolgozzák ki inkább a harci rendszert és pályákat illetve küldetéseket. Egy tipikus példa a banális dolgokra melyeket a Legion elénk tár: sétálgatunk az elején a táborban. A Stonehenge közepén ott virít az Excalibur. Megközelítjük, de Merlin szerint még nem állunk készen arra, hogy miénk legyen a kard. Eltelik 2 perc (a játék története szerint kb. 15) a tábort megtámadják és felégetik. Odabattyogunk Merlin tanácsára a kardhoz és hopp, már készen is állunk, hogy megszerezzük. Mi az? 15 perc alatt ennyit fejlődtünk? És ez csak egy példa a számtalan hülyeség közül.





KALANDOK

Természetesen a játék követi Arthur nevesebb tetteit és cselekedeteit. A történetet pályákra osztották, melyek mindegyikén küldetéseket kapunk, rendszerint Merlintől. Nem kell igazán fantáziadús missziókra gondolni. A szokásos elcsépelt mentsd meg, öld meg, védd meg feladatokat kapjuk. Érdekesebb alfeladatok ugyan akadnak, de ezek száma nem megfelelő és nem is igazán élvezetesek. Az igazi hiba a játszhatóságban keresendő. A programozók elemi hibákkal tűzdelték tele a programot. Először is megfeledkeztek arról, hogy Arthur egy legendás és ami a legfontosabb ERŐS harcos, mely a játékból nem tükröződik. Bár ha úgy vesszük főhősünk sokkal erősebb, mint bárki a játékban, ezért a készítők oroszos módszerrel próbálták ellensúlyozni a főhős erejét, azaz tizenötszörös túlerőt küldenek ránk szinte mindig. Egyenként még le lehet őket verni, de így egyszerre sansztalanok vagyunk ellenük. Aztán a másik probléma az ellenfeleink egyensúlyában keresendő, mely nagyban meggyalázta a játszhatóságot is. Ha ugyanis a legendás Excaliburral teljes erőből ráütünk a sima mezei kis katonára, az még csak meg sem tántorodik, még csak hátra sem hőköl, hanem áll továbbra is ott mulyán előttünk és vígan üt minket tovább, rendszerint 10 társával együtt. Így nem lehet játszani, mert fél perc alatt elvérzünk. Miért nem esnek el az ellenfelek ha rájuk sózunk egyet, ilyen gyenge lenne a nagyszerű kardunk, vagy a nagy királyunk? Nem hinném, csak a programozók nem figyeltek eléggé. És ez a Diablo meg a többi hasonszőrű program után zavaró, idegesítő és játszhatatlanná teszi a stuffot. Ha elesnének akkor még a legnagyobb túlerőt is le lehetne verni, így azonban...! A későbbiekben a következő nevetséges taktikával játszottam a nagyobb sérülések elkerülése végett: ráütöttem kettőt-hármat az ellenfélre, elszaladtam, majd mikor az ellenség ütése mellétrafált újra támadtam. Így nagyobb energiaveszteség nélkül meg lehet úszni a találkozásokat, csak épp idegesítő így játszani. Pedig erősítésre van módunk, hisz a levert ellenfél után jár a tapasztalati XP pont, és szintet is gyakorta lépünk, de a fejlődés lassú. Mintha a körülöttünk lévő ellenfelek kétszer olyan gyorsan fejlődnek, mint mi. Mellesleg a gyógyítással sem bánik a bőkezűen a program, az elején ez óriási







problémákat fog okozni. Nem szeretem, mikor egyenlőtlen feltételeket támasztanak velünk játékosokkal szemben. Ha már a fejlődésnél tartottunk ejtsünk pár szót erről is.

KEZELÉS ÉS FEJLŐDÉS

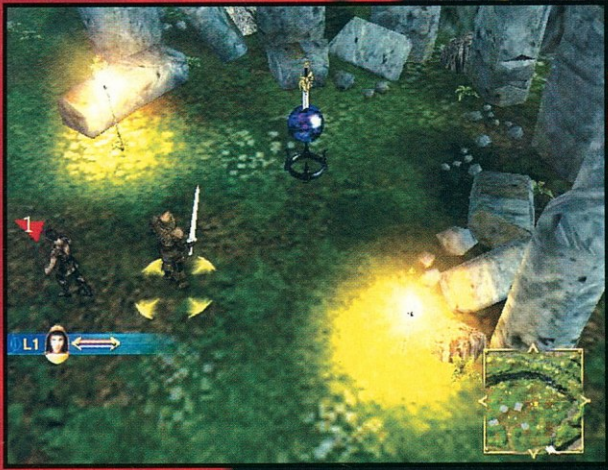
Tehát szintet lépünk, de küldetések előtt is kaphatunk pluszokat, gondolok itt a varázslatokra, például a summonokra. Ezzel különféle lényeket hívhatunk elő, melyek pusztító támadást mérnek az ellenfelekre és olykor a környező tájra is. A Négyzet és az X egyszerre történő lenyomásával hívhatjuk elő őket. Majd újakat is kapunk az újabb küldetésekben. Ezzel kapcsolatban meg kell említenem a játékban két legfontosabb kijelzőt, melyet a képernyő bal oldalán láthattok. A piros csík a HP-t jelöli, ez gondolom nem szorul bővebb magyarázatra. Ellenben a kék stamina csík igen. Stamina kell ugyanis a summonok előhíváshoz, sőt a speciális mozgásokhoz is (simán ütni az X-szel, mozgásokat használni a Négyzettel tudunk). Szerencsére a stamina folyamatosan töltődik, de szükség is lesz rá! Az Arthurt jelképző ikon mellett láthatjuk az L1 gomb ikonját. Ha egyszerűen csak lenyomjuk, akkor követésre szólíthatjuk fel a szövetséges katonákat. A küldetések során ugyanis találhatunk barátokat is, ezekkel ha találkozunk és megmentjük őket mellénk állnak és velünk fognak harcolni. Ha hosszan nyomjuk az L1-et, akkor egy kicsi menüt hozhatunk elő. Itt a támadás erejét (Attack) a summonhasználatot, a védekezés mértékét (Guard), és menekülést lehet beállítani (Flee). A barátokról eszembe is jutott egy újabb gondolat a térképről, melyet a Selecttel lehet előhozni. Itt a sárga pontok a barátaink, a pirosak pedig ellenfelek. Néha fehéret is láthatsz, ezek a civileket jelölik. Némely barátra illetve a civilekre érdemes vigyázni, ugyanis elhalálozásuk gyakran büntetéssel, azaz a küldetés újra kezdésével jár. A missziók egyébként kétfelé bonthatók, a kötelezően megoldandó elsődleges (Primary) és a nem annyira fontos másodlagos (Secondary) feladatokra. Érdemes a másodlagosakat is megcsinálni, hisz jutalom járhat értük. Egyébként a térképen X-et nyomva feltűnik a küldetések listája is. A helyszíneken néha előjön kétfajta nyíl: piros és sárga. A piros ellenfeleink, a sárga barátaink helyzetét jelöli. Érdemes jól átkutatni, ugyanis gyakran lehet rejtett tárgyakat vagy egyéb teljesítménynövelő bónuszokat találni. Erről jut eszembe, hogy Arthurnak többféle cuccot is feladhatunk. Lehet a fejére (Head), nyakára (Neck), kezére (Hand), derekára (Waist) újabb felszereléseket aggatni. A menünkben (Start) a jobb oldalon láthattok színes gömböket. Ezek a különböző elementális hatások elleni védelmet mutatják. Alatta pénzünk látható, később vehetünk magunknak dolgokat. Azt hiszem csak egy gombról nem szóltam a Körről, mellyel védekezhetünk, ennek fontos szerepe van ha nem akarunk idejekorán meghalni.



ÉRTÉKELÉS

Szerintem a Legion készítői nagyon hanyagul kezelték a témát és ezért játékuk igen gyengén szerepel. Lehetett volna ennél sokkal jobb is, a lehetőség adott volt rá, de nem éltek vele. A hanyagság és a felületesség leszűrhető a grafikán is. Ritka az ilyen kidolgozatlan, már-már csúnya játék. A terepek elnagyoltak és fantáziátlanok. A szereplők kevés poligonból állnak és nevetségesen néznek ki. Mindezt a szegényes tájat sűrű ködbe burkolták. Nem is értem miért volt szükség erre a "poligon-megtakarító" effektre. Hol van a Baldu's Gate-ben látott gyönyörű grafika? Az elképesztő effektek? A Legion jóval kopottabban kinéző PS2-es játék. Az oka lustaság semmi több. Van egy-két szebb effekt, például ahogy az eső esik, de ezek száma és szépsége messze elmarad a várttól. Jót nevettem a hangoktól, főleg a szinkronon. A színészek ugyanis mintha poénkodni akartak volna, olyan lejtéssel mondják a szöveget, hogy az nevetséges. Aztán a betalált ütéseket nem kíséri effekt, legalábbis amikor mi ütünk. Mégis, nem ezek azok a hibák, amik miatt kiakadtam az anyagra, hanem a fentebb említett játszhatósági butaságon. Pedig kár volt ezt a jónak ígérkező témát elrontani. Csak és kizárólag megszállott Diablo és BG rajongóknak ajánlom, de nekik is csak vigyázva, mert könnyen csalódás érheti őket!

Veres Miki



LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

MIDWAY

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (86KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ MEGA A TÉMA NAGYSZERŰ, EGY-KÉT KÜLDETÉS ÖTLETES
× KIAKASZTÓ JÁTSZHATATLANSÁG, GYENGE GRAFIKA, NINCS KÉTJÁTÉKOS MÓD

4.5 pont





SUPER TRUCKS

SIZE DOES MATTER.

Az emberek valamiért kedvelik a száguldást (jómagam is…). Ez eléggé nyilvánvaló, ha megnézzük, hogy hányféle versenyt rendeznek világszerte, és azt, hogy mennyien nézik ezeket. Amennyiben ez még nem lenne elég, érdemes megtekinteni a videojátékok történelmének minden állomását napjainkig, így megláthatjuk, hogy szinte mindenből csináltak már versenyt, talán csak tolószékekkel nem. Illetve van még egy kiaknázatlan terület, és ez a kamionoké. A SEGA ugyan próbálkozott egy árkádjátékkal (Eighteen Wheeler), de az nem is annyira normál verseny volt. A Jester úgy látszik, azt gondolta, hogy kitölti ezt az űrt, és megörvendeztet egy ilyen jellegű programmal. Így készíthették el az ST-t, amiből korábban már láttam egy bemutató videót. Már akkor teljesen ráizgultam a stuffra, és alig vártam, hogy végre megjelenjen. És láss csodát, végre kijött, és ki kapta meg tesztelésre az anyagot? Naná, hogy



én…szerintem nem is tudja a Martin, hogy mekkora meglepetés volt ez a számomra, és azt, hogy nem kis örömet szerzett vele. Azt érdemes megemlíteni, hogy ha én ráizgulok valamire, akkor ott már van valami… Annakidején ráizgultam a Moto GP-re, és képes voltam megvenni miatta a PS2-t. Ugyanígy jártam a Rallisport nevű játékkal a nagy X-nél is. Szerencsére a Trucks miatt most nem kellett vennem egy új gépet…

NEW GAME

A lemez behelyezésével megtekinthető a menü, ami elég sok opcióból áll, bár semmi olyan nincs köztük, amit eddig nem láthattunk volna máshol. Sőt, az igazat megvallva, hiába tűnik úgy, mintha töménytelen lehetőségünk lenne, sajnos ez nem így van, mert viszonylag kevés az, amit használhatónak lehet nevezni. Mehetsz idő ellen, illetve egy ismerős ellen is. Azután van egy árkádmód is, amiben a kiválasztott pályán összemérheted az erődet a másik kilenc gépi ellenféllel szemben. Itt van egy időlimit is, aminek nem szabad lejárnia, különben kiesel. Természetesen a csekpointoknál kapsz kiegészítésként másodperceket. A Single verseny hasonló, csak itt nincs időbeli korlátozás, valamint helyből több pályát lehet választani. Mint mindig, most is a bajnokság jelenti az igazi kihívást, ebben öt kupán kell túlverekedned ahhoz, hogy elmondhasd, te vagy a legjobb sofőr. A szabályok kupánként változnak, mindegyiknél más a körök, és az ellenfelek száma. Mint azt már említettem, nem a szokványos versenyek előtt állunk, hiszen itt kamionokba szállhatunk, és a különbséget pedig tényleg észlelhetjük… Nem ugyanolyan irányítani ezeket a nagy dögöket, mint az elitebb sportjárgányokat. A gombkiosztás azonban ettől függetlenül nem más, mint a többi, hasonló műfajú programnál, maximum a kamionok kezelése az, ami kicsit eltérő a megszokottól. A választható kasztnik tényleg különböznek egymástól, megvannak a hiányosságaik, és a pozitívumaik, amiket idővel ki is lehet majd tapasztalni. A feladat pedig senki előtt nem téma… Nyerni kell. Itt nincsenek ugratók, arénák, fegyverek, és egyéb marhaságok, itt a valódi versenyen van a hangsúly. Lassan úgy néz ki, hogy az ilyen "normál" összecsapások lesznek kissebségben a sok akciódúsabb konkurencia mellett. Valahogy azonban én kicsit maradi vagyok, és konzervatív ebben a témában, mert a klasszikus erőpróbákhoz szerintem nem kellenek ionágyúk, gépfegyverek, csak egy jó kis gép, ami szélként süvít az aszfalt felett. Ezért nekem nagyon tetszik a Trucks… Persze vannak hibái is, de az kevesebb, mint ami a javára válik…

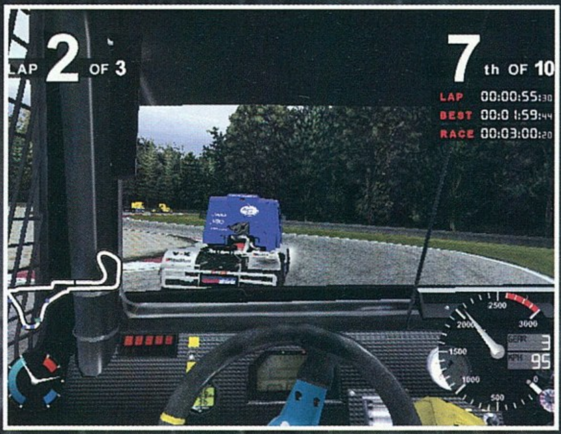
BIZTONSÁGI ÖVET BEKAPCSOLNI!

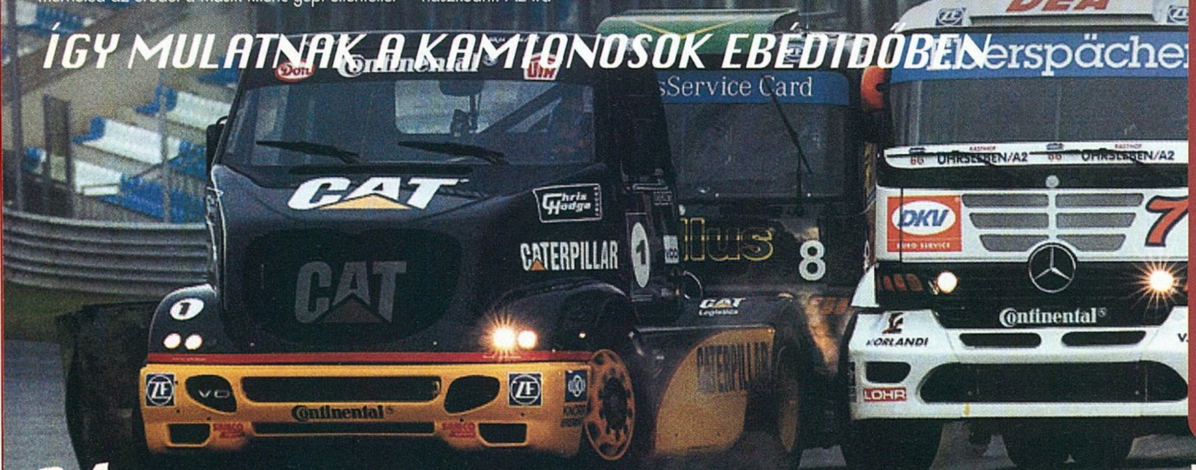
A grafika kicsit sivár itt-ott, de azért van benne valami, ami miatt nem tudom azt mondani, hogy csak közepes. Főleg akkor van az ember bajban, amikor belső nézetre vált, mert ilyenkor tényleg olyan, mintha benne ülne ezekben a fém óriásokban. Az esős részek is kifejezetten szépek, sőt…nekem az is tetszett, hogy látszik az, hogy a kerekek leérnek az aszfaltra, és nem felette pörögnek, vagy pedig pont ellenkezőleg, belefolynak abba, mint ahogy azt észre lehet venni sok másik program esetében. Egyszóval nem voltam ugyan elájulva tőle, de azért vannak nagyon jó megoldások benne, és nem lehet rá igazán panaszkodni. Az irányítás is nagyon jó, szerintem elég valósághű is. Lehet csúszkálni, ha nem figyelünk oda, azonban ha az ember odafigyel, és kellően technikásan vezet, akkor nem hagyja el az utat, és az ellenfelek sem fogják folyton lehagyni. A gépi játékosok egyébként elég jók, már a kezdetekben is lökdösődnek, elénk vágnak, és megpróbálnak mindenáron előzni, a későbbiek folytán pedig már igazi kihívást fognak jelenteni. A kasztni pedig törnek itt-ott, de azért nem esnek darabokra sajnos, csak pár helyen válik le egy-két kisebb, vagy nagyobb darab. Szavatosságában elég jó darab az ST, leköti az embert, és ha van egy ismerős is velünk, akkor pláne letehetetlen. Semmi nagyobb probléma nincs vele, és a hangulata pedig nagyon ott van. Nekem legalábbis elég komolyan bejött. Egyet sajnáltam csak, mégpedig azt, hogy nincsenek benne igazán nagy, böhöm gépek. Olyanok, mint amilyenek az Eighteen Wheeler-ben voltak. A "Csőrös" vontatók amúgy is iszonyatosan tetszenek. Azonban azok nélkül is remek darabbal állunk szemben. A belső nézettel olyan filinget adtak a játéknak, ami sok mai alkotásból hiányzik. Ebben a hónapban ez az egyik kedvencem. Még mielőtt megadnám a pontszámokat, röviden belemennék az értékelési témába. Sokan kérdezik, hogy miért kap egy-két játék ilyen, vagy olyan eredményt. Mindent a stílusában kell nézni. A jelenlegi tesztalany például csak a versenyekkel összehasonlítható, de azok közül sem mindegy, hogy mivel. Eléggé unikumnak számít, ezért nem hasonlítom össze olyan nagy nevekkel, mint mondjuk a GT. Műfajon belül is lehetnek nagy eltérések, ezért aztán ha az ST kilenc, vagy nyolc, és fél pontot kap, az azért van, mert egyéniséggel, remek hangulattal, és valami olyannal rendelkezik, ami sok másik fejlesztésben nincs meg. A képek, és az írás alapján mindenki megtudhatja, hogy mik ezek. Innentől kezdve pedig már csak rajtad múlik, hogy érdekel e, és az, hogy mennyire. Értékelésként még megemlíteném, hogy eredetileg fél oldalas lett volna a teszt, de a főszerkesztőnk mégis úgy döntött, hogy megér a dolog egy teljes oldalt. Hát igen…igaza volt. Én nagyon ajánlom neked…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu









ÍGY MULATNAK A KAMIONOSOK EBÉDIDŐBEN

SUPER TRUCKS

JESTER	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (83KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SEBESSÉG, KAMIONOK, ÉS HANGULAT
× NEM TÖKÉLETES A KIDOLGOZOTTSÁGA

8.5 pont











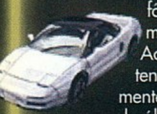


















A játékosok imádják a száguldozós játékokat, melyekben nyomni kell a gázt és akadálytalanul törni-zúzni. Ha megkérdezünk valakit, hogy mondjon a stílusból pár ütősebb címet, akkor valószínűleg a Demolition Derby-t, esetleg az utóbbi időből a fantasztikus BurnOutot fogja megemlíteni. Valójában azonban a stílusnak több darabja is megjelent a japán piacon, ez a Runabout sorozat. Az első rész még PS1-re jött ki valamikor '97 végén, '98 elején, először Japánban. Mi európai játékosok is részesültünk belőle, hisz ide is megérkezett a stuff, csak érthetetlen módon megváltozatták a címét, így nálunk Felony 11-79 néven futott – mi is foglalkoztunk vele, teszt a 2-es számban! Visszagondolva abban az időben egy nagyszerű alkotás volt, mégsem lett belőle igazi klasszikus. Japánban kicsit jobban bejött az anyag, így ott két év múlva meg is jött a folytatás Runabout 2 címmel, de most már Dreamcastra – teszt a 38-asban. Ebből is készült nyugati verzió kicsit kipofozva és kiegészítve. Ezt a változatot aztán kiadták Japánban is Super Runabout névvel. Ennyit a sorozat történelmi áttekintéséről (köszi Reiker az infókat), most jöjjön az új rész.

A Runabout 3: Neo Age számomra egy elég fura játéknak tűnt. Talán ha Einstein feltalálta volna az időgépet pontos magyarázatot kapnánk miért is van az, hogy immár PS2-őn szinte majdnem ugyanolyan a Runabout 3, mint anno az első rész volt. Ha ugyanis létezne az említett időgép akkor valószínűsíteném, hogy a készítők a múltban ragadtak azért nem képesek megújítani a játékot. Ez ugyanis még mindig majdnem ugyanaz a Felony 11-79, amit annak idején megismertünk, csak épp új pályákon. Minimális mennyiségű újdonságot tartalmaz a program, bár az hogy minimális meggondolandó, ugyanis a semmi közelebb áll az igazsághoz. Miről is van pontosan szó? Adott egy kiválasztott jármű, mellyel egy kijelölt útszakaszon kell végigszáguldozni. Előtte mindig kapunk valamilyen feladatot, amit teljesíteni kell, így csak akkor oldhatunk meg egy pályát, ha már a feladatokkal is készen vagyunk. A missziók igen egyszerűek, általában megadott célokat kell elpusztítani, időben oda kell érni valahová, ha pedig ezekkel megvagyunk be kell érni a célba. Ez egy tök jó játékmenet volt kb. 4 éve, de most már kicsit több kéne, mert ez már nem elég. Nézzük csak mi az amit kínál az anyag, és mi az amit nem. A főmenüben nem kényeztetnek minket játékmódok hadával. Az Acces Datával csak menteni/tölteni lehet (miért nincs automata mentés/töltés?), Game Options a beállítások (itt megjegyezném, hogy van néhány rejtett opció, ezeket majd elő kell hozni). A Theaternél az elmentett visszajátszásainkat nézhetjük meg újra. A játék a Runabout opcióval kezdődik. Na itt már nagy baj van, mert egy többjátékos módot beletehettek volna a stuffba. Nem is értem miért maradt ki, hiszen minimum kétjátékos max. négyjátékos módot is csinálni kellett volna. Háromféle játékmód választható. A japán verziót teszteltem, ezért a nevüket nem tudom. Mindenesetre az elsőben a feladat célpontok elpusztítása és időben a célbaérés lesz. A másodiknál egy taxit kell megadott távolságra követni és közben a megadott küldetéseket végrehajtani. Az utolsó módban barátnőnket kell kocsikáztatnunk. Ez talán a legötletesebb, ugyanis a képernyő bal alsó sarkában láthatunk egy szívecskét. Túl sok borulás és ütközés esetén a szív szépen töredezni fog, így meg kell akadályozni, hogy teljesen tönkremenjen – így sikerülhet a randi! Mindegyik módot lehet Free Runnal is játszani, magyarul ebben a módban nem törik a kocsi és azt csinálunk, amit akarunk. Amúgy a feladatokat Spec-A,B,C stb. típusokra osztja a gép.

Legalább a küldetések változatosak és nehezek is. Például elég bonyolult lesz az a misszió, melyben 5 célt kell elpusztítani, majd beérni a célba, de közben 1 dollárt sem szabad összeszedni. Ez azért körülményes, mert pénzt szinte mindenre kapunk. Ütközések, az utcán szanaszét heverő dobozok és lámpák után, azaz gyakorlatilag mindenre, így csont nélkül elég nehéz lesz végigmenni a pályán. Egyébként a pörgéseket, ugratásokat külön pontozza a gép, a szép piruettekért jó dolgokat kaphatunk. Az ütközésekre nem árt vigyázni, mert autónk kegyetlenül sérül (kijelző a sebességmérő alatt) és ez meg is látszik rajta, sőt egy-egy frontál puszi után le is fulladhat.

Apropó kocsi! A járműválasztékról mindig is híres volt a sorozat és most is ez a game legfontosabb és legpozitívabb tulajdonsága. Kezdetben Ford Mustang, motor, Mini Van, terepjáró, busz és a tank választható. Mindegyik eltérő tulajdonságokkal rendelkezik. Például amíg a gyors, kevés pontszámot igénylő küldetésekre a motor a jó, addig a húsdarálós missziókra a tank, amivel még lőni is lehet! A járműpark persze bővíthető, csak oldjuk meg sorban a küldetéseket és már jönnek is elő a jobbnál jobb kocsik. Rendőrautó, taxi, kocsik a '70-es évekből és még sorolhatnám. Egyébként a választásnál érdemes (indulás előtt) beállítani a kocsi tulajdonságait – ehhez nyomd meg a Háromszöget. Járműtől függően ezernyi dolgot be- és átállíthatsz, kezdve a fékek erejétől a gyorsuláson át a max sebességig. Vágj neki egy küldetésnek és ha nagyjából tisztában vagy, a megoldáshoz szükséges feltételekkel állíts be a kocsit a megfelelő szintre. A pályákkal kapcsolatban vegyesek voltak az érzéseim. Nézzük csak... Most New York szolgál színhelyül és ha csak azt nézem, hogy hol lehet kocsikázni, akkor elégedettek lehetünk. Képzeld még a metróba is le lehet menni, nem beszélve a katonai hangárról, ahol vadászgépek vannak!

Technikai szinten viszont visszataszító a játék! Egyszerűen siralmasan néz ki az egész. Egy újabb példája a PS1 kinézetű, ám PS2-re kiadott anyagoknak. A terep pixeles (nem is kicsit) és borzasztóan szegényesen néz ki mondjuk egy GTA3-hoz képest. De nem csak ahhoz képest, ugyanis egy PS1-es Driver 1-2 is szebb volt ennél. Tele van poligonhibával és egyszerűen kommersz az egész. Nevetséges, hogy az utcán mászkáló – egyébként pálcika – embereket nem lehet

TÖRJ-ZÚZZ-SZÁGULDJ!

elütni és ahogy elugranak, olykor belevetődnek egy-egy házba vagy kocsiba. Mintha a játék félig a szellem, félig pedig az anyagi világban játszódna, mert ez a hiba menet közben is előjön, hisz gyakran átdiffundálhatunk a tereptárgyakon. Hogy ezután a PS2 képességeivel hogyan sikerült elérni, hogy azokon a terepeken, ahol kicsit több dolog van egyszerre a képernyőn még akad is a játék, nem tudom elképzelni? Azt hiszem programozói bravúrról beszélhetünk, mert ilyenre nem sokan képesek! GTA3 is akad, de az legalább PS2-es grafikával van felszerelve. Ha összegeznem kéne a játékról alkotott véleményemet, mindenképpen közepesnél valamivel gyengébb eredményt érdemel. Szinte semmi újdonság, pocsék grafika. A játék megállt azon a '97-es szinten, amin az első rész is volt, úgy látszik az evolúció a programozóknak ismeretlen fogalom. No sebaj, aki esetleg még valamilyen csoda folytán nem találkozott ilyen stuffokkal, az kipróbálhatja, de csak az! Például odaadtam ezt is a Scooby-Doo-hoz hasonlóan a kicsi unokatestvéremnek, aki utána nem alkart hazamenni, úgy megszerette az anyagot. Tehát a kisebb gyerekek biztosan élvezni fogják a játékot, bár ez esetben nem nekik készült a program. A tanácsom, hogy a célközönség inkább kerülje el.

Veres Miki















RUNABOUT 3: NEO AGE

E3/CLIMAX

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (345KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGEN NAGY JÁRMŰVÁLASZTÉK
× KEVÉS UJDONSÁG, POCSÉK GRAFIKA

4.5 pont

"My name is Bond...James Bond..." szól a klasszikus mondat, amit mindenki ismer. Meglehetősen régen fut már a mozis sorozat, ami igen nagy sikernek örvend világszerte. Bár az alapötlet mindig ugyan az, valamiért az emberek kíváncsiak a legismertebb kém minden egyes kalandjára. Ami pedig jó a filmes világban, az előbb, vagy utóbb felbukkan a videojátékok között is. Bond is rátalált a programok világára, bár nem mondhatni erre sem, hogy most történt. A 007-es stuffok nem számítanak újdonságnak, de mindig élvezet leülni eléjük pár órácskát. Kikapcsolódni, elszakadni a hétköznapoktól, és kicsit beleugrani ebbe a különleges, veszélyekkel, és kihívásokkal teli virtuális életbe. Az Agent Under is ezt a célt szolgálja. Akinek van, vagy volt PS2-je, az már találkozhatott vele, sőt én is teszteltem már tavaly decemberben. Nekem nagyon tetszett, és ebben közrejátszott az is, hogy a kedvenc stílusommal van nyakon öntve a kémmóka, vagyis egy FPS-ről van szó.





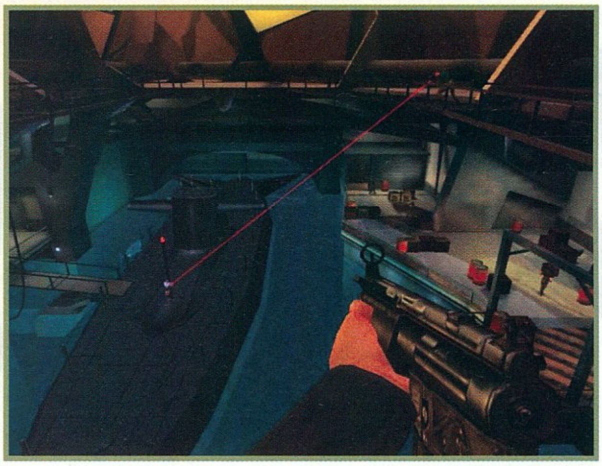
FEGYVERT TÖLTS, CÉLRA TARTS...

Az FPS szó gondolom senkinek sem ismeretlen, ez az a műfaj, amiben csak a fegyverünket láthatjuk, és belső nézetben lőhetjük az ellenséges, gép által irányított ellenfeleket halomra. A Bond is valami hasonló, bár itt még egy kis újdonsággal is találkozhatunk, mivel párszor autóba is szállhatunk, de még ezt is kétféleképpen tehetjük meg. Az egyik, hogy a gép vezeti a tragacsot, és te ugyanúgy, mint az alap módban, csak a fegyvered látod, valamint a másikban te magad vezetheted a legendás Bond járművet, éppen úgy, ahogy azt mondjuk a Spy Hunterben tehetted. Ez utóbbi esetben rakétákkal, füstbombákkal, és hasonló csemegékkel veheted üldözőbe a rosszfiúkat. Szóval nem rossz az alapötlet. Amennyiben elindítod a játékot, a főmenübe kerülsz. Túl sok érdekesség nincs, meglehetősen szegényes a kép. Új játék, régi betöltése, többjátékos mód. Sok magyarázatra nem szorulnak. Érdemes az elsővel kezdeni, így neki vághatunk a pályáknak. Mindig kiosztják a teljesítendő feladatokat, és már miénk is az irányítás... Az ügynök bőrébe bújva kell végrehajtani a missziókat a sikeres továbbjutás érdekében...

...ÉS TŰZ!

Az irányításhoz érdemes a kettes gombkiosztást használni, és bekapcsolni az Invert módot, így azt kapjuk, ami általában lenni szokott az FPS programokban. A bal karral mozgunk, a jobbal nézelődünk. A jobb ravasz a lövés, a bal pedig a manuális célzás. Az iránynyilakkal lehet válogatni a fegyverek, és a különböző kémes eszközök között, utóbbiakat pedig a körrel lehet használatba venni. Sokszor kell majd igénybe venni ezeket a szerkezeteket, mert velük lehet kinyitni zárakat, lakatokat, valamint kódolni lehet velük, vagy felhúzhatjuk magunkat az ablakokba. Az Y az ugrás, az X a guggolás, az A pedig az akció gomb, valamint a fegyvertöltés. Kalandozásunk alatt szerezhetünk ún. "007" pontokat, ezeket úgy érhetjük el, ha teszünk valami olyat, amit a kémek szoktak a filmekben. Felhúzzuk magunkat egy párkányra, kilövünk egy ventillátort, ami elintéz még pár embert is, vagy pedig lelövünk egy helikoptert, ami zuhanása közben agyonnyom még egy-két autót is. Szóval

KÉMEK KRÉMJE... VAGY A KRÉMEK KÉMJE?





trükközni kell, és akkor azt értékeli a gép. A gép jó pontja pedig azért szükségesek, mert így lehet megkapni az arany medálokat, amik rejtett dolgokat nyitnak meg. Ezeket leginkább a többjátékos módban lehet majd használni, de előfordulnak a normál módban használatosak is. A feladatok pedig egyszerűek, és nagyszerűek. Lövöldözz, kémkedj, szerezz meg iratokat, térképeket, ments meg valakit, vagy állíts meg egy mozgásban lévő teherautót. Jók... Érdemes mindent szétverni, szétlőni, főleg az interaktív tereptárgyakat. Ezek közül a legfontosabbak a benzines hordók, amikbe elég egy lövés, és már repülnek is a melléjük bújt katonák. Persze egyenként is levadászhatod őket, de ez így egyszerűbb, gyorsabb, és látványosabb. Megoldhatatlan, vagy nagyobb problémát okozó missziók nincsenek, de azért el lesztek, az biztos...

A VILÁGNAK SZÜKSÉGE VAN HŐSÖKRE...

...és erre a célra James Bond kiválóan megfelel. A hősi szerep ebben a játékban is érvényesül, és ami az egészben a legjobb, hogy azonosulhatunk ezzel a szereppel. Nőket menthetünk, csábíthatunk, és megállíthatjuk a világuralomra törő gonosz terroristákat. Kinek lennének ellenére ezek a feladatok. Ami gondot okoz, az a grafika jellemzése. Már a PS2 verziónál is csak jót adtam, most ez lecsúszik egy közepesre. Sajnos csúnyácska egy picit. Ha jól láttam, semmit nem javítottak ebben a konverzióban, talán csak a robbanások igényesedtek, de azok sem biztos. Többre lenne képes a hardver... A kezelés megfelelő gombkiosztás esetén kényelmes, és kézre áll. A szavatosság nem túl nagy, mert hamar végigjátszható az AUF. Bár ott a többjátékos mód, azért az nem olyan nagy szám, hogy sokáig lekössön bárkit is. Valahogy nem az igazi. A hangulat, és a zenék, meg a hangok azonban remekre sikerültek. Majdnem olyan, mintha egy JB filmet néznénk...de azért ott a majdnem. Lehet érezni, hogy ez csak egy játék. Sajnos... Legszívesebben jobban dicsérném az anyagot, de ha objektív akarok lenni, be kell látnom, hogy már PS2-n sem volt tökéletes, itt pedig pláne lehet kötözködni. Felháborítónak tartom, hogy az egyetlen változtatás annyiból áll, hogy immáron négyen is irthatjuk egymást, nem pedig csak ketten. Mint mondottam, teljesen érdektelen a multiplayer mód, ezért aztán ezzel nem lettünk kisegítve. Legalább Magyarországot javították volna ki a térképen, mert az mindenre hasonlít, csak hazánkra nem. Tudom, ez nem a legfontosabb egy konzolos FPS esetében, de azért csak cseszteti a csőrömet...mégis csak magyar vagyok, vagy mi a szösz... Minden esetre az AUF jól játszható, és hangulatos darab. Bár nem éri el a HALO által megkívánt minőséget, azért kellemes bele pillantani a titkos ügynökök életébe, akcióiba. Már készül egyébként a folytatás, talán az majd behozza a lemaradást, bár az EA sorozatait tekintve nem nagyon bízom a csodában...de ki tudja???

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





007 AGENT UNDER FIRE

EA GAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
10 BLOKK A MEREVLEMEZEN

✓ FPS A LEGISMERTEBB KÉMMEL
× KORSZERŰTLEN, NEM JAVÍTOTTAK RAJTA

7.5 pont

"FÜRGE RÓKALÁBAK..."

A konzolgépekre megjelenő programok közül talán a legfőbb húzóerőt a platformjátékok jelentették mindig is. Nintendo körökben Mario adta el a gépeket, SEGA vonalon pedig Sonic überelt mindent. Szerintem olyan ember nincs is azok között, akik már régebben űzik az ipart, aki ne szeretné az előbb említett hősöket, vagy ne játszott volna velük napokig, hetekig, hónapokig a régi szép időkben. Ez mindenki számára világos, és fontos. Ha valamelyik cég meg akar maradni a konzolos piacon, akkor elő kell állnia valami igazán jó figurával, és egy érdekes alapötlettel. Ez leginkább a frissen induló cégeknél igaz. Nekik van a legtöbb vesztenivalójuk, tehát jó indítással kell megjelenniük a konzolok piacán. A Sony annakidején ezt tette, és a Naughty Dog csapat segítségével megalkotta a Crash sorozatot... Az idióta kis róka ötször tért vissza az első PS gép esetében, és töretlen sikert hozott a fejlesztők számára, akik végül otthagyták a projectet az Universal kezében, és inkább valami új lehetőséget kerestek a kettes gép erejéhez megfelelően. Az Universal pedig, bár szégyent nem hozott a sorozat hírnevére, túl sokat nem is adott hozzá, mivel szinte csak lemásolta a korábbi epizódokat. A grafikát kicsinosítgatták, terveztek egy-két új pályát a régebbiek mintájára, és folytatták a történetet azzal, hogy Cortex, és a többi gonoszka visszatért, erősebbek, mint valaha, és természetesen mind szegény főhősünket akarják elintézni. A ravasz azonban nem hagyja magát, és a mi irányításunk alatt visszavág. Korábban már írtam a PS2 verzióról, amivel összességében meg voltam elégedve a kevés újítás ellenére is, mivel a hangulata hasonlóan jó volt, mint az elődöké. Aki igazán szerette az nem csalódott benne...még nekem is tetszett, pedig nem vagyok nagy Crash rajongó. Ami nem tetszett az a végtelenül hosszú töltés volt, és az egyszerű pályák, amik mint már mondottam, nem mutattak túl sok újdonságot. Reménykedtem, hogy az X verzióra kicsit összekapják magukat a fejlesztők, és hozzádobnak egy-két újdonságot az előző verzióhoz, de azt kell, hogy mondjam, nem sok minden változott. Ez ugyanaz a játék...



SÉTÁLUNK, SÉTÁLUNK, SOK DOBOZRA LECSÜCSÜLÜNK...

A DVD beindításával egy pozitív változásra rögtön fény derül, történetesen arra, hogy a töltés képernyő sokkal rövidebb ideig látható, valamint az, hogy Crash kicsit szebb, mint korábban...bár ez a játék alatt nem annyira szembetűnő. Az is örömmel tölthet el egyeseket, hogy nem kell végignézni a videókat, el is lehet őket nyomni. Szokás szerint sorban nyithatjuk meg a világokat, amikben ha megvan már minden pálya, megküzdhetünk a főellenséggel is, azután pedig irány a következő világ. Hősünket hátulról láthatjuk többnyire, és úgymond "hamis" 3D-ben szaladgálhatunk. Ilyenkor gyűjtögethetjük az almákat, pusztíthatjuk az ellenfeleinket, és szórakozhatunk a szerencsétlen róka elhalálozásain, amik mindig a helyzettől függően változnak. A bal analóg karral, vagy az iránynyilakkal mozgunk, az X segítségével pörgünk, valamint az A lenyomásával ugorhatunk...természetesen ez utóbbi kettőt kombinálni is lehet. Ha ugrás közben lenyomjuk a B-t, akkor hősünk földet fog rengetni, de ha önmagában használjuk ezt a gombot, akkor guggolhatunk, illetve kúszhatunk. Irtóra bonyolult. Az almákat azért érdemes sétálgatás közben gyűjtögetni, mert életet kaphatunk utánuk, amúgy a továbbjutáshoz csak végig kell szaladni az adott pályán, de a jobb eredmények érdekében érdemes széttörni minden ládát, és megszerezni a kristályokat. Az alternatív helyszíneken pedig repkedhetünk, gurulhatunk, vagy akár autózhatunk is. Egy szó, mint száz...aki neki áll a programnak, az nem fog unatkozni.



MITŐL JOBB, VAGY ROSSZABB...

Tulajdonképpen ugyanolyan, mint az eredeti verzió. Kicsit talán feltupírozták grafikailag, de ez leginkább csak a vízen, és Crash szőrmebundáján látszódik. Lehet, hogy valakinek nem fog tetszeni, de ezt én most kicsit negatívan kritizálom, mert ami szép volt fél, háromnegyed éve PS2-n, az nem biztos, hogy most is szép, és pláne nem az X-en. Azt hiszem, hogy megengedhetem magamnak az összehasonlítást, mivel elég nagy különbség van a két gép között...ennek eldöntéséhez elég mondjuk megtekinteni a Rallisportot, és bármelyik hasonló műfajú játékot a Sony gépre (egyetlen vetélytársként a GT-ben található rally mód hozható fel, és ez elég szégyen, ha figyelembe vesszük, hogy PS2-re ez idáig csupán csak öt témához kapcsolódó fejlesztés látott napvilágot, de egyik sem veszi fel a versenyt a konkurenciával...). Szóval nem vagyok megelégedve a vizuális teljesítménnyel. Kicsit még lehetett volna csiszolni a grafikán, vagy ha azt nem, akkor legalább valami új játékmódot, vagy világot felpakolhattak volna a lemezre. Azt hiszem, hogy több hely van rajta, mint ami ki lett használva. A zenékkel, hangokkal nincs túl sok probléma, ezek olyanok, mint amilyeneket már megszokhattunk. Az irányítás egyszerű, és jól kezelhetőek a figurák. A hangulat szintén megfelelő, a szavatossággal pedig csak annyi a baj, hogy viszonylag rövid a program, leginkább a harmadik részre emlékeztetett a könnyűsége miatt. Akiket viszont ez viszont nem zavar, azok próbálkozzanak vele nyugodtan, mert mindettől függetlenül nem rossz játék a Wrath, csak nem felel meg a géppel, és a korral szembeni elvárásoknak. Ha még ráadásul eszünkbe jut az Oddworld is, akkor pláne húzhatjuk a szánkat, hogy most tényleg ezzel akarják kiszúrni a szemünket? Remélem ezt nem gondolták komolyan, és összeszedi magát a Microsoft. Amikor elindult a gép, akkor azt ígérték, hogy nem fognak egyszerűen csak átírni játékokat más gépekről, valami ráadás mindegyikben lesz. Végül is betartották valamennyire a szavukat, de valahogy nekem nem a töltési idő, és a víz kinézete a legfontosabb...bár lehet, hogy velem van a gond. Mindenesetre nem is olyan régen már láthattunk egy igen csúfos bukást (DC), és nem szeretném, ha az X nevű csodával is ez történne. A bizalmamat megelőlegeztem, most már csak Billy fiúnak kéne tennie valamit...én várok türelemmel.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





CRASH BANDICOOT - THE WRATH OF CORTEX

UNIVERSAL STUDIOS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
10 BLOKK A MEREVLEMEZEN

✓ KLASSZIKUS CRASH JÁTÉK
× A GÉP EREJÉT NEM TÁMOGATJA

7.5 pont



The Elder Scrolls III MORROWIND

Sokat kellett rá várni. Persze manapság divat minden játékot már a tervezési szakaszban keményen reklámozni, de ez nem minden esetben eredményez többéves feszült várakozást. A Morrowind esetében viszont bejött. Ez persze csak arra lehet garancia, hogy a kész termék nagy vihart fog kavarni, vagy nagy bukás lesz, vagy óriási siker, vagy mindkettő, és így megosztja a játékosok kifinomult ízlésű társadalmát. Egy biztos: szó nélkül senki nem mehet el mellette. Most, egy bő hónappal a megjelenés után, úgy tűnik, a harmadik variáció jött be. Már ennyi idő is elég volt a Bethesda Softworks legújabb művének arra, hogy kialakítsa a saját megrendíthetetlen kultuszát, ugyanakkor komoly tömegekből váltson ki heves tiltakozást. Hogy mi a titka? A kérdés egyszerű, a válasz jóval bonyolultabb és bizonytalanabb, de amit már 2000 végén, a screenshotok nézegetésekor leszögezhettünk, az az, hogy a hagyományoknak és szabályoknak itt lőttek... Hogy ez jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, én csak a biztos tényeket fogom leírni, hátha ezzel is segíthetek valakinek, aki esetleg lemaradt a "legenda" születéséről. Nem is biztos, hogy kevesen vannak ilyenek, hisz a játék gyökerei jó mélyen kapaszkodnak a PC-s világ legszilárdabb szikláiba, lévén az első két rész csak PC-n jelent meg.

EGY KIS VISSZATEKINTÉS

Erre bizony szükség van, mert a Morrowind nem az a játék, amiről előzetes ismeretek nélkül véleményt lehetne formálni. Illetve lehetne, de nem biztos, hogy jól tennénk. Főleg így, hogy egy trilógia harmadik részeként debütál konzolon, ami a legtöbb játékos esetében annyit jelent, hogy fogalma nincs, mit lát. Nem ismeri a játék világát, nem érzi azt a tipikus "Elder Scrolls" bizsergést (ami az ellentábor számára egy elsődleges támadási felület), és végképp nem tud mit kezdeni nyakába szakadt szabadsággal, az előre megírt forgatókönyv hiányával. Ezt majd később részletezem - végül is ez a játék legkomolyabb (kétélű) fegyvere -, most nézzük az elődöket.

Az első rész alcíme "Arena" (1994), a második "Daggerfall" (1996) néven hódított. Az egyszerűség kedvéért, és a két rész tökéletes (technikai) hasonlósága miatt, a későbbiekben csak a Daggerfall kerül említésre.

Érdekes módon egyik rész sem lett igazi átütő siker. Egyáltalán nem meglepő viszont, hogy a saját kardjukba dőltek a csatamezőn, hisz a 386-osok korában, amikor sok helyen még a jó öreg C64 is rúgott párat, a nép számára tökéletesen emészthetetlen volt egy olyan játék, amit first person nézetben játszhattunk, realtime játékmenettel és korlátlan cselekvési szabadsággal egy akkora világban, amit gyalog körüljárni évekbe telt volna. A készítők szerint a falvak, városok, dungeonok, romok, szentélyek száma jóval ezer fölött volt. A napszakok enyhén gyorsított idő szerint változtak (!), az éghajlat az adott égövnek megfelelően alakult, a városokban élő emberek kultúrája, építkezési szokásai, személyisége úgyszintén. Északon mogorva, zárkózott népek bóklásztak a hajnali csípős ködben, délen a forró utcákon nyüzsögtek a polgárok, és lovak helyett tevéket (vagy valami hasonlót) használtak. A harc realtime volt, a kardcsapások az egér mozdulatait követték, a



zene komor, lehangoló, szinte síri. A dungeonok és a kiegészítő küldetések többsége random generált volt, a mágiarendszer forradalmi újításokat hozott, és még sorolhatnám a sok merész ötletet, amit talán érthető módon nem mindenki tudott feldolgozni az akkori, (ehhez képest) egyszerű, szórakoztató játékok után. Mindez 1994-ben, az akkori átlag PC-ken... És ez nagyon fontos, mert aki akkor rákattant erre a hangulatra, az valószínűleg azóta is a rabja, és azok közé tartozik, akik évek óta várták a Morrowind megjelenését. Az első tervek szerint ez is csak PC-re készült volna, de a Microsoft keze ide is elért, és így az utolsó egy évben gyakorlatilag párhuzamosan fejlesztették a két verziót.



A VILÁG

Egy szigeten vagyunk. Méghozzá egy jókora szigeten. Egy jókora vulkáni szigeten. A sötét elfek földjén. Azonban ne a "hagyományos", barlangokban élő fajra gondoljunk, ők az úgynevezett dunmer fajhoz tartoznak. Külsőre ugyanúgy néznek ki, csak a felszínen élnek, az emberek és a többi faj között.

Maga a sziget a Tamriel nevű birodalom Morrowind tartományának egy része, és a Vvardenfell nevet viseli. A birodalom élén Uriel Septim áll, a Septim dinasztia sokadik uralkodója. Bár létszámbeli fölényben az elfek vannak, az emberi faj kezében van a politikai hatalom. Maga a politika igen fontos része a játék történetének, sőt sok jel mutat arra, hogy a végső cél is valamiféle politikai manőver lesz. Bár az imperialisták minden eszközzel az uralkodót támogatják, a sötét elfek - akik mellesleg megrögzött fajgyűlölők, csak szürke bőrű, piros szemű alakokkal állnak szóba – apró terroristasejtekbe tömörülve szervezik az ellenforradalmat. Az alvilági szinten burjánzó mozgalomnak neve is van: Nerevarine. A mítosz szerint Nerevar, a legendás sötét elf hős, egy napon majd újra eljön, és egyesíti népét a gonosz, betolakodó hatalom ellen. Nem minden elf hisz ebben a történetben, de ahhoz épp elegen vannak, és épp elég elszántak, hogy már csak a Nerevarine szó kiejtése is vészjósló csendet teremtsen egy birodalmi társaságban. A szálak többek között a sötét elfek saját kis nacionalista klánjához, a Cammona Tong-hoz vezetnek, akik persze egyszerű baráti társaságnak nevezik magukat.

A sziget természeti adottságai alapján elég sivár, sok a sivatag, és véget nem érő sziklás hegység. A partvonal mentén többnyire kis halászfalvakkal találkozhatunk (persze vannak kivételek, pl. a lenyűgöző méretű és struktúrájú Vivec), a kopár belső területeken nagy, önellátó városok épültek, esetleg birodalmi erődök.

Az utazás alapállapotban gyalog történik, de a part mentén mehetünk hajóval is, a szárazföldön pedig igénybe vehetjük az úgynevezett stillt strider szolgáltatást, ami a klasszikus sárga busznak felel meg, csak esetünkben egy 30 méteres rovarszerű lény helyettesíti a buszt. Természetesen ezekért fizetni is kell. Akinek még ez sem elég gyors, az beállhat a mage guild-be, vagyis a varázsló céhbe, és szabadon teleportálhat a céh "kirendeltségei" között.

Röviden: sok elf, orkok, és egyéb érdekes szerzetek, egy szervezett társadalom, sok vadállat és életveszélyes labirintus, és persze a helyi démonok, a daedra-k, meg néhány vámpír, akik által akár mi magunk is a napfény örök gyűlölőivé válhatunk.







JÁTÉKMENET (AVAGY MI IS EZ AZ EGÉSZ, ÉS MITŐL OLYAN, AMILYEN)

Hát igen… A már említett kétélű fegyver, ami vagy jól szuperál, és a nagyok közé emeli a Bethesda-t, vagy – az elődökhöz hasonlóan – készítői ellen fordul, és az elismerés helyett csak fanyar grimaszokat vált ki a közönség jelentős részéből. Ami nincs benne: előre megírt cselekmény, váratlan fordulatok, igazi érzelmek, jellemek. Ami van: korlátlan szabadság, végtelen tér a fantázia kellő burjánzásához, és egy óriási (nem vicc, elsőre átláthatatlanul nagy) puzzle, amit valószínűleg csak a legkitartóbb fanatikusok fognak kirakni. Sőt, talán még ők sem, mert ahogy az előző részeknél, úgy itt is lesznek olyan rajongók (mit rajongók, hívők), akik a puzzle kihagyásával egyszerűen csak élnek bele a nagyvilágba, élvezik ezt a hihetetlenül kidolgozott és hangulatos környezetet, és a saját szabályaik szerint játszanak hónapokig, esetleg évekig.

Mindenekelőtt ejtsünk pár szót azokról a játékokról, ahol már találkozhattunk hasonló játékmenettel. A gyökerek itt is elég mélyen nyúlnak vissza a múltba. Még a C64 korszakból ilyen neveket említhetünk, mint Pirates!, Elite sorozat, Space Rogue, Mercenary. Adott volt egy világ, egy szabályrendszer és különböző eszközök a cél eléréséhez. Ha pedig nem érdekelt az a bizonyos cél, nem kellett vele foglalkoznunk, a játékrendszer tökéletesen szuperált így is. A Morrowind sem halottaiból támasztotta fel a stílust, csak a Bethesda már több ilyen ún. "open ended" játékot dobott piacra. Ilyen a Sea Dogs, ami gyakorlatilag a Pirates! 3D-s verziója, és természetesen az Elder Scrolls első két része, de ott van a híres Gothic (Pyranha Bytes) is. Gondolom mindenkinek feltűnt, hogy (eredetileg) PC-s játékokról van szó. Nyilván ez sem véletlen, a játékkonzolok mostanra érték el azt a szintet, hogy meg tudnak birkózni egy ekkora feladattal. Megjegyzem, az Xbox-os és a PC-s verzió között az irányításon kívül semmi különbség nincs, ami (számomra) meglepő és dicséretes is egyben. Meglepő annak ellenére, hogy a Bethesda az első pillanattól ezt állította, na de ki hisz manapság egy játékfejlesztőnek, ha az épp készülő remekművéről áradozik? :)

Nos, ezen információk birtokában páran már feladják, és ki sem próbálják a játékot. Érthető, hisz mint már említettem, ez a játék nem egy tipikus konzol-RPG, és nem is igazán konzolosoknak készült, csak ugyebár a Microsoft volt annyira rendes, és elintézte, hogy TV előtt, fotelban ülve is élvezhessük ezt a csodát :)

KEZDJÜK!

A vállalkozó szellemű továbbjutók egy ideig el lesznek látva újszerű élményekkel. Persze a már ismerős karakterlap is jelen van az inventory ablak és a térkép társaságában. A térkép kétfunkciós, local (helyi) illetve world (világ), gondolom, itt nincs mit magyarázni. Az inventory kezelése egyszerű, de hatékony. A karakter erejétől függ, hogy mennyi dolgot képes magával cipelni. A karakterünknél lévő tárgyakat ömlesztve is megtekinthetjük, vagy kategóriák szerint szétválogatva. A kategóriák: weapon (bicska, csúzli, köpőcső és hasonlók), apparel (ruhák, páncélok), magic (mágikus eszközök) és misc (minden egyéb hasznos holmi). Egyes tárgyak két kategóriában is szerepelnek, de pánikra semmi ok, a logika tökéletesen ura a helyzetnek, például egy mágikus kard ugyanúgy weapon mint magic (szokták is mondani, hogy "magic weapon" :). Olyan tárgyra eddig nem akadtam, ami négy kategóriában szerepelt volna, bár egy mágikus, érintésre sebző, fejre helyezhető virágcserép talán jó esélyekkel indulna egy ilyen versenyben…

Eddig tehát semmi különös, lépjünk a Start gombra, és kezdjünk egy új játékot! Dőljünk hátra, mert ahogy megszoktuk, ilyenkor jön a bevezető animáció, ami töménytelen mennyiségű információval árasztja el a játékost, a történet előzményeivel kapcsolatban. Jön ám, csak nem itt. Helyette megismerkedhetünk az a játék irányításával, és olvashatunk pár hasznos tippet. Egy megfontolandó idézet után megtudhatjuk, hogy bizony nem kis szerepet fogunk játszani a birodalom történelmében. Ez-



után egy félperces rémálom következik, és nagyjából abban a pillanatban, amikor kezdjük azt hinni, hogy most talán megtudunk valami hasznosat is, hirtelen elkezdődik a játék, és (mert elég okosak vagyunk ugyebár) rádöbbenünk, hogy ez egy olyan puzzle, aminek nincs meg a doboza, vagyis fogalmunk nincs, hogy mit ábrázol a kirakott kép…

A karaktergenerálás viszont kimondottan ötletes, egy része már az előző részekben is létezett, nem kis örömünkre. Teljesen interaktív, a nevünk is akkor derül ki (akkor adjuk meg), amikor ezt rabtársunk megkérdezi tőlünk. Ugyanígy határozzuk meg a fajt és a kasztot is, nem is beszélve a külsőnkről és a csillagjegyről, ami alatt születtünk. A kaszt kiválasztása érdekes folyamat. Három módon történhet, vagy választunk egyet, vagy beállítgatunk egy tetszőleges "adventurer" kasztot, vagy pedig végigmegyünk egy személyiségteszten, aminek értékeléseképpen a program felajánlja a hozzánk illő foglalkozást. Csak megjegyzem, hogy ez nem csak egy szépen csillogó, de használhatatlan díszítés, nekem simán kihozta végeredménynek azt a kasztot, amit mindig is alakítok szerepjátékokban. Azon persze el lehet töprengeni, hogy mitől lesz valaki boszorkányvadász, és erre milyen személyiségi jegyek utalnak, de melegen ajánlom a kaszt meghatározásának ezt a formáját azoknak, akik előzetes elképzelés nélkül, egyszerűen csak ki akarnak játszani egy szerepet.

Ha már sikerült végre elkezdeni a játékot, akkor gyanítom, hogy épp az utcán állva bámuljuk az egyelőre még szokatlan környezetet, és a sétálgató polgárokat (akik többnyire elfek) és a birodalmi őröket. Ez a sétálgatás többnyire céltalan, de erről majd kicsit később… Talán ez az a pont, ahol az utolsó előtti adag játékos lemorzsolódik, ugyanis egyszerűen nem tudja, mit kell csinálni. És tényleg… Semmi instrukció, csak annyit tudunk, hogy most szabadultunk a börtönből, maga az uralkodó járt közben az érdekünkben (hatalmas küzdelemben valószínűleg meggyőzte magát), és egy vadidegen fickó szerint nem ártana valami papírt elvinni egy másik idegen fickónak, aki egy teljesen ismeretlen nevű városban lakik, ott is ismeretlen helyen…

Nos, a részletekbe kár belemenni, arra egy könyv sem lenne elég. Ami lényeges, hogy ezen a ponton barátkozzunk meg a gondolattal, hogy szabadok vagyunk, és van egy kis dolgunk valahol, de abból sem lesz baj, ha nem foglalkozunk vele. Akinek van börtönből szabadult ismerőse, az nyugodtan kérdezze meg, mit érzett/csinált az illető, amikor kilépett azon a bizonyos kapun, hátha tud adni pár használható tippet :)

Fontos, hogy mielőtt igazán elkezdenénk kalandozni, informálódjuk a helyzetről. Töltsünk el pár napot az első faluban, beszéljünk mindenkivel mindenről, ugyanis a több mint 3200 NPC közül sokan birtokolnak egy-egy darabot a puzzle-ből. Felejtsük el a más játékokban megszokott linearitást. A Morrowind (akárcsak az elődök) történeti szálai leginkább egy pókhálóhoz hasonlítanak, aminek a külső gyűrűjéről kell eljutnunk a közepébe. Bármerre haladhatunk, az összes szálon végigmehetünk, akár rossz irányba is, de azt is megtehetjük, hogy

"A SZABADSÁG SZIGETÉN"

nem foglalkozunk a pókhálóval, és csak éljük virtuális életünket egy csendes kis halászfaluban, vagy egy nyüzsgő birodalmi központban. Vagyis a cél adott, az eszközök adottak, és ezek birtokában már tényleg mi döntjük el, hogyan tovább.

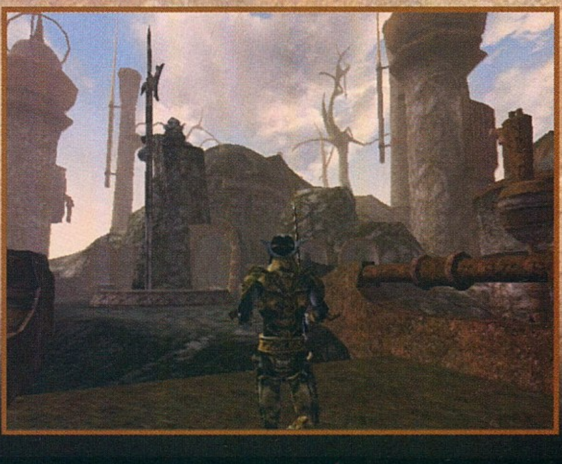
A cél valóban adott, de érdekes, hogy ezt az elején még nem is ismerjük. Egyetlen érdekes tény, hogy maga Uriel Septim intézte el a szabadulásunkat, amiből az következik, hogy valahol odafent, magasabb körökben, valakinek célja van velünk. Aki kíváncsi a rejtélyre, az folytatja a játékot, aki nem, az előbb-utóbb meg fogja unni a céltalan bolyongást és a békés polgárok véres lemészárlását.

Természetesen karakterünk fejlődése szintekre van bontva, de érdekes (és szerény véleményem szerint igen ötletes) módon nem tapasztalati pontok (XP) gyűjtögetésével tudunk előrelépni, hanem a major és minor képességeink fejlődése által. Ha ezen képességek összesen 10 pontnyit fejlődnek, szintet lépünk.

Összegezve: ne várjunk alattomosan kiforralt csapdákat, meghökkentő fordulatokat, kimerítő jellemrajzokat. Viszont bőven lesz részünk nyomozásban, harcban, mágiában, utazásban, kereskedésben és látványban. Az elején indított főszálon elindulva valószínűleg a történet végére lehet érni, de én eddig nem hallottam olyanról, aki csak a közelébe ért volna. A főszálon való haladáshoz gyakran mellék-küldetéseket kell elvégeznünk, ezek nagy része sima futármunka, de néha barlangokat kell kitisztogatnunk, vagy elveszett ereklyéket kell megkeresnünk.

Saját tapasztalatok és internetes fórumokon olvasottak szerint a játékmenetnek és szabályrendszernek van egy gyenge pontja: rövid idő alatt túl







könnyűvé válhat, már ami a harci részét illeti. Ezzel a későbbiekben még bővebben is foglalkozunk.

GRAFIKA

Már a menü is szép, igényes és hangulatos. A játékon belül ez csak fokozódik. Barangolni mind "belső FPS-es", mind külső nézetes szemszögből is tudunk. Az épületek kidolgozottsága megdöbbentő, a természeti elemek életszerűek (bár ne felejtsük el, hogy egy vulkáni szigeten mászkálunk, ezért nincsenek burjánzó dzsungelek), a víz egyszerűen tökéletes. Hullámzik, átlátszik és tükröződik. A partvonal mentén kicsit ugyan egyenes, de ezt talán elnézhetjük az összhatást élvezve. A textúrák szépek, semmi low-res gagyizás, közelről is élvezhető minőségűek. A karakterek kidolgozottsága épp megfelelő, láttunk már jobbat, de így is szépen illeszkedik az összképbe. A fények, árnyékok szintén jók, a napszakok változása gyönyörű. A természeti jelenségek élethűek, az ágak közt bujkáló napfény pedig egyszerűen tökéletes. Az összes dicsérő szó sem elég viszont a homokviharok látványának leírásához. Ilyennel csak a sivár belső tájakon találkozhatunk, ott viszont nem számít kuriózumnak. Vizuálisan tökéletes az élmény. Ha épp a vadonban sikerül belefutnunk egy ilyen viharba, jó eséllyel el is tévedhetünk, mivel a látótávolság nagyjából 5 méterre csökken. Lakott területen a látványt csak fokozza a karakterek viselkedése, akik ilyenkor kevesebbet mozognak, és az arcuk elé emelik a kezüket.

Az animációk már nem sikerültek ilyen szépre, a karakterek járása enyhén darabos, elnagyolt, az ugrás meg egyenesen siralmas. A különböző lények mozgásáról nehéz véleményt mondani, mivel még sosem láttam az életben méteres szőrös kulcstartót kúszni (az egyik "szörny" ugyanis pontosan így néz ki), de az tény, hogy a különböző repülő lények mozgása kimondottan silány. Mintha légüres térben rángatnák őket egy dróton, semmi kecsességet nem sikerül felfedezni bennük.

Bugok… Hát azok vannak, szerencsére nem sokan. A hullák, dögök néha fél méter magasan lebegve rontják a levegőt, főleg ha lépcsőn vagy domboldalon érte őket utol a kíméletlen halál. Az esőnek nem probléma áthullani a kő tetőkön, de csak amíg az outdoor grafikai engine aktív, vagyis nem léptünk be egy épületbe. A belső terek megjelenítéséért felelős grafikai motor viszont egész jól teljesít, pár "érdekes" árnyékon kívül nem találtam benne komoly hibát. Összességében egy





kivételesen szép látványban lehet részünk játék közben, az a pár bug meg épp csak arra jó, hogy az ellentábornak legyen mibe belekötni. A PC-s verzió grafikája mellesleg az utolsó pixelig megegyezik a konzolossal.

HANGOK, ZENE

A zene mondhatni tökéletes. Ezt nem csak mint közönség, hanem mint zenész is állítom. Bár az előző részekben valahogy komolyabb hangulatteremtő hatása volt a zenének, erről is elmondhatjuk, hogy a hangulat szerves része, nélküle kicsit gyengébb lenne az összhatás. Persze az is elképzelhető, hogy a készítők szándékosan vettek vissza a kriptahangulatból a nagyobb népszerűség reményében. Állítom, hogy aki hónapokat vagy éveket húzott le a Daggerfall vagy az Arena zenéjét hallgatva, az nagyon komoly lelki fejlődésen ment keresztül, és már valószínűleg minden további nélkül el tudja képzelni milyen érzés lehet élve eltemetve feküdni egy zombiktól nyüzsgő romváros kellős közepén úgy éjféltájt :)

A karakterek hangjaiba nem tudtam belekötni, ami azt jelenti, hogy megütnek egy bizonyos mércét. Sokan viszont belekötnek, hogy miért nincs minden mondat audio formátumban rögzítve… Nos, a játékban lévő szöveg mennyisége önmagában is brutális, ha mindezt még fel is vették volna, az több száz szinkronszínészt és valami újfajta adattárolót igényelt volna. Minden karakternek van egy-két standard mondata, amit mindig elmond, ha eléállunk az utcán, vagy megszólítjuk. Egy idő után ez olyan idegesítő tud ám lenni, hogy az ember egyre sűrűbben pislog a hifi és a CD-tartó irányába valami megnyugtató ambient album után kutatva… Meg kell tehát elégednünk a legfontosabb mondatokkal, a többi (nem kevés) szöveget kénytelenek vagyunk olvasni.

A természet hangjai szépek, semmi extra. A csatazaj szintén inkább átlagos, mint jó vagy rossz. A Morrowind hangeffektjei inkább csak szükséges tartozékok, mint különleges díszek.

A HARC

Ha van igazán megkérdőjelezhető pontja a játéknak, akkor ez az. Egyrészt jó, hogy realtime, akciódús, és elég merész rendszerű, másrészt viszont semmi köze az igazi, izgalmas RPG harcrendszerhez. Inkább egy FPS akciójára hasonlít, ahhoz viszont harmatgyenge, és jobb is ha nem az FPS játékok élvonalából keresünk ellenpéldákat, főleg egy konzolon. A látvány (?) hátterében valójában számok döntenek, virtuális kockadobálás folyik minden mozdulatnál, csak sajnos az eredmények és a látható történések



nincsenek nagy összhangban. Ha pl. kezdőként mondjuk egy 25-ös kardforgató képességgel csapkodunk egy csernobili származású óriáspatkányt, ráadásul a patkány is rendelkezik némi védelmi képességgel, akkor számíthatunk rá, hogy csak minden tizedik ütésünk fog betalálni. Ez eddig rendben is van, csak annyi a probléma, hogy a sikeres és sikertelen támadások között vizuálisan mindössze egy kis vérpaca hirtelen felvillanása a különbség. Nagyon bután tud ám kinézni… Az ellenség aktuális fizikai állapotáról semmi info nem áll rendelkezésünkre, sebek nincsenek, kijelző nincs, gyakorlatilag csak találgathatunk, hogy mennyit bír még. További probléma, hogy a legfeljebb bokamagasságban vegetáló agresszív gyűrűsférgek is gond nélkül megsebeznek az acél vérten át, ha mondjuk a tápos mágikus sisak hiánya miatt az armor level épp nem elég magas…

Mint minden képesség, a harci képességeink is azok gyakorlása közben fejlődnek. Ha sikerül pár találatot bevinni buzogánnyal, emelkedik a blunt weapon melletti szám. Ha ököllel zúzunk be pár ellenszenves elf arcot (van belőlük bőven), a hand to hand képességünk fejlődik, ha ronda szörnyek párszor megharapják a pucér vádlinkat, nő az unarmored, és így tovább.

A harcokban (idővel egyre inkább) nagy szerepet játszik a mágia. Egy tapasztalt keménylegény helyből elereszt két védő és négy támadó varázslatot, mielőtt elgondolkodna rajta, hogy felkötötte-e reggel a kardját, vagy csak akarta, de zuhanyozás után kiment a fejéből. Bizonyos szinten túl kimondottan ciki nem mágikus fegyverrel emberek (elfek, orkok) közé menni, vannak helyek, ahol természetes fémes csillogást már évek óta nem látott senki. Nem is beszélve a mágikus köntösökről, páncélokról, amik egy idő után játszhatatlanul könnyűvé tudják tenni a megfelelő önmegtartóztatással nem rendelkező játékosok dolgát. Persze lehet még részünk meglepetésben (bár eddig még nem volt), hisz a level based szörnyek elvileg arra valók, hogy mindig megfelelő kihívás elé állítsák hőseinket.

Mielőtt egy felénk rohanó 50. szintű ork harcossal szemben sejtelmes vigyorral beizzítjuk kezünket egy halálos támadó varázslatra, vegyük figyelembe, hogy közben nem harcolhatunk, és a varázslatnak is kell pár másodperc mire "elsül", és még az sem biztos, hogy sikeres lesz… Első tehát minden harcban a biztonság, kivéve, ha tudjuk, mivel állunk szemben, és biztosak vagyunk a sikerben. Ilyenkor pl. nagyon hasznos a berserk "üzemmód" (orkoknál alapképesség), ami általában pár másodperc alatt segít lerendezni a nézeteltéréseket. Hátránya, hogy egy perc leteltével, amikor a hatása elmúlik, többnyire kimerülten esünk össze, és igen kellemetlen, ha ilyenkor van még ellenséges harcos a környéken. Röviden: a harc nem túl látványos, nem túl élvezetes, de legalább realtime :) De hogy minek???

FEGYVEREK

Meglep valakit, ha elárulom, hogy ezekből is van bőven? Ugye, hogy nem… Van miből válogatni, ha a játékos eszközt keres az ellenségek testére szánt sebek ejtésére. És ha valaki nem talál neki megfelelő fegyvert, még mindig megteheti, hogy jó öreg kardját elviszi egy fegyvertuning-műhelybe, és az enchant technológia (mellesleg a mágia egyik fajtája) segítségével némileg mesterségesen felturbózza annak hatásfokát. Példa: új varázskardommal olyat csapok egy ideges ork fejére, hogy a környéken az



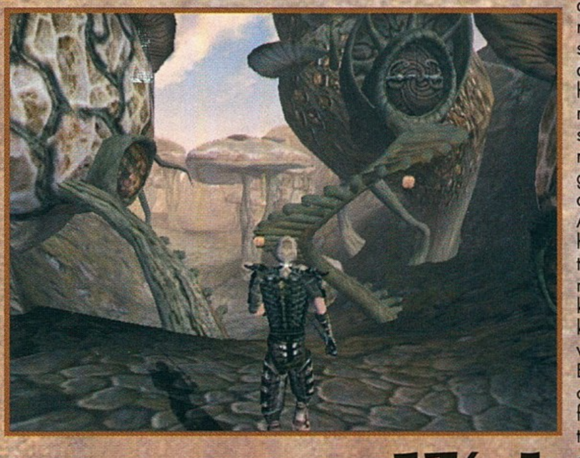
összes fa félig láthatatlan lesz :) Természetesen az összes hozzávalót előtte be kell szereznünk, de szerencsés esetben a tuningot végző szakember is árul néhány hasznos cuccot.

Fontos szem előtt tartani, hogy a fegyverek (a pajzsok is) használódnak, vagyis időnként (de csak ha már egy szelet kenyeret is erőből kell levágni) nem árt a fegyverkovácsnál megjavíttatni a felszerelést.

Az adott fegyver használata csak az adott skill pontszámát növeli, bár remélem, ez egyértelmű volt.

A.I. - MESTERSÉGES INTELLIGENCIA?

Ha rosszindulatú lennék, azzal kezdeném, hogy a "mesterséges" már stimmel. Jobban belegondolva az is vagyok, tehát az "intelligencia" szót ebben az esetben erősen megkérdőjelezném :) Persze csak amúgy Morrowind módra ez a kérdés sem lesz sima ügy. Ugyanis a karakterek viselkedése alaphelyzetben (amikor épp nem zaklatjuk őket) totálisan sablonos, előre programozott, ha meg beszélgetünk velük, egyszerű adatbázisként működnek. Az már más kérdés, hogy a "bennük" tárolt adatok közül mennyit hajlandók közölni velünk. Ezt különböző logikai változók vezérlik. Egyes információk csak akkor merülnek fel, ha egy hozzájuk tartozó esemény már



megtörtént, más dolgokat csak úgy tudhatunk meg, ha az illető karakter eléggé szeret minket ahhoz, hogy elárulja, a már említett puzzle egyes darabkáihoz mindenképpen kell tennünk valamit, csak úgy nem fogják nekünk elárulni a fontos részleteket. Itt újabb buggal találkozhatunk, ugyanis a párbeszédeket vezérlő panelről a már rég nem aktuális dolgok (témakörök, nevek, kérdések) sem mindig tűnnek el. Ez nem komoly probléma, csak egy újabb csepp az idegesítő apróságok poharában.

Ha épp nem velünk foglalkoznak, a karakterek teszik a dolgukat. A dolguk a következő: vagy állnak egyhelyben éveken keresztül, vagy háromszög alakú pályán sétálgatnak, annak minden sarkában bambulva egy keveset. Ez a Gothic után kicsit hervasztó formában működik, ugyanis ott legalább éjjel az emberek behúzódtak a házukba, és csak nappal végezték aktívan a dolgukat. Itt pedig éjjel-nappal ugyanott állnak, és csak arra várnak, hogy kihúzzunk belőlük némi hasznos információt. Kicsit élettelen, műanyag az egész. Ha valakibe belekötünk, a közelben tartózkodó és vele szimpatizáló egyének nekünk rontanak. Valakit megtámadni csak önvédelemből szabad, legalábbis így szól a birodalmi törvény. Városon kívül (a birodalmi őröktől jó messze) annyi magányos járókelőt mészárolhatunk le, amennyit csak akarunk.

Az akció-reakció folyamatok egy alapszinten még működnek, de szélsőségesebb szituációkban már ne számítsunk életszagú reakciókra. Ha pl. megtámadunk egy komolyabb külsejű fegyverkereskedőt, előfordulhat, hogy 5 másodpercen belül végez velünk, de ha az orra előtt leakasztunk a falról egy drága





fegyvert, csak kiabál, nem tesz semmit, és mindössze a fejünkre kitűzött vérdíj összege nő egy kevéssel. Persze ha már egy őr is figyel a boltban, akkor rögtön életszerűbb lesz a folytatás, ha lopkodni támadna kedvünk :)

Ami viszont nagyon tetszett, hogy amikor sunyi módon át akartam verni Jobasha-t a híres könyvkereskedőt, és az emeleten lopott könyvekkel lesétáltam hozzá az alagsorba, szépen megvette tőlem az összeset, aztán riasztotta a bejáratnál szobrozó ordinatort, aki ellátta a bajomat…

Olyan esetről is tudok, hogy a kereskedőnek annyira megtetszett egy csicsás köpeny, hogy miután megvette a játékostól, rögtön magára is öltötte!

Az AI hiányosságait és pozitívumait napokig lehetne sorolni, de ebbe most inkább nem mennék bele, aki elkezd vele játszani, úgyis megtapasztalja.

Egyvalamit meg kell értenünk, ha szóba jön az AI: a Bethesda célja nem csak egy jópofa játék megalkotása volt. A Morrowind nem véletlenül olyan, amilyen. Leginkább egy CRPG bőrbe bújtatott kísérletnek lehetne nevezni. Egy kis kutatómunka a mesterséges intelligencia és a virtuális valóság témakörében. A készítők létrehoztak egy nagyon komoly méretű virtuális világot, és telerakták különböző mesterségesen "élő" függvényvezérelt elemekkel. Persze nagyon messze járunk még a sci-fi filmekben látott tökéletes életszimulációktól, de ez nem egy film, ez a valóság jelenlegi állása. Ha így állunk hozzá, és nem csak egy megszokott, szórakoztató játékot várunk, akkor talán közelebb kerülhetünk a vezérelvek megértéséhez, és ha a kutató jellemünk felülkerekedik a játékoson, még talán egy komoly vonzalom is kialakulhat az Elder Scrolls világával szemben.



MÁGIA, ALKÍMIA

Kicsit félve kezdek bele ebbe a részbe, ugyanis őszintén bevallom, hogy sem ebben a részben, sem az elődökben nem voltam elég vagány, hogy mélyen belemásszak a mágia világába. Furcsán hangzik? Hadd magyarázzam meg… Az Elder Scrolls mágiarendszere akár egy külön játékként is megjelenhetett volna. Hihetetlen mennyiségű információ, összefüggés és kombinációs lehetőség alkotja ezt a különleges, egyedülálló mágiarendszert. Alaphelyzetben már rengeteg kész spell (memorizálható varázsige), scroll (általában egyszer használatos varázstekercs – nem wc-papír :) és természet adta mágikus képesség áll a rendelkezésünkre. Már ezeken is kész diplomamunka kiigazodni, vagy mindet megismerni. Kilencféle mágiaosztály (a mágia a játékban magicka néven szerepel) létezik, a pusztító varázslatoktól az alkímiáig. Már a készítők által a világba helyezett varázstárgyakkal, tekercsekkel is bőven el lehet boldogulni, de – és most jön a lényeg – a mage guild tagjaként akár saját varázslatokat is alkothatunk, az általunk már elsajátított tudás felhasználásával. Ezzel a módszerrel elképesztő számú (és hatású) új varázslatot hozhatunk létre, gyakorlatilag csak a fantáziánk, és a karakterünk anyagi helyzete szabhat határt a mágia tombolásának.

Az alkímia, mint a mágia egy fajtája, hasonlóképpen működik. Mindenféle növények, állati eredetű anyagok, kristályok és némi hókuszpókusz felhasználásával érdekes löttyöket kotyvaszthatunk, amik jó esetben később hasznunkra lehetnek. Persze mielőtt ilyeneket csinálunk, nem árt tájékozódni, kicsit olvasgatni a témában, és a mage guild tagjainak segítségét is igénybe venni. Egyes városokban találhatunk megfelelő boltokat is, ahol tapasztalt szakmabeliek árulják saját készítésű szereiket.

Amennyiben úgy döntünk, hogy erősen mágus beállítottságú karaktert indítunk, ajánlott a high-elf faj, és ezután már csak az első pár agresszív bogarat kell túlélnünk, és kezdődhet a csiribí…



KÖNYVEK

A játék nagyon fontos részei. Bár nélkülük is lehet boldogulni, de ha már annyi van belőlük (márpedig van annyi, mint az elmúlt 10 év játékaiban összesen), nem árt foglalkozni velük. Megtalálhatók könyvesboltokban, könyvtárakban, kereskedőknél vagy fogadók szobáiban, esetleg barlangokban. Mindenhol. A harcművészettől kezdve a rengeteg történelmi leíráson és okkult tudományos értekezésen át egészen a vámpírokról szóló dokumentumokig minden témában elárasztanak információval. Aki valamilyen mesterséget komolyan szeretne űzni a játék során, annak kötelező végignyálazni az összes könyvesboltot, hogy mindent megtudjon választott hivatásáról. A mage guild tagjai igazi tudósai a könyveknek, az egész tudományuk a különböző írásokon alapul. Az is érdekes elfoglaltság lehet, ha valaki felcsap történésznek, és összeszed egy komoly könyvtárra való anyagot. Erre a célra érdemes keresni egy üres házat jó nagy polccal (esetleg "megbeszélni" a lakóval, hogy költözzön el, mondjuk a túlvilágra – kizárólag destruktív, gonosz jellemű játékos karakterek esetében, természetesen), vagy a kedvenc guild-ünk egyik méretes könyvespolcát használni a tudásanyag írott formájának tárolására. Persze rakhatjuk a könyveket ládákba is, vagy csak simán egy bokor alá, ez a szép ebben a játékban :)

FAJOK, KASZTOK

Új karakter indításakor, a rabszállító hajóról kijutva kell megadnunk a karakterünk faját. Itt érdemes sokáig elidőzni, jól megrágni a döntést (bár utólag még módosíthatjuk, mielőtt tényleg elkezdődne a játék), rendesen végiggondolni, milyen eszközöket szeretnénk alkalmazni a siker érdekében. Minden faj rendelkezik egyedi – mágikus – adottságokkal, és csak bizonyos képességekben jártas. Ezzel el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, ami szerintem a játék leggyengébb része. Az eddig leírtakkal még nincs is semmi gond, de teljes kép a következőképpen fest:
Egy képességben való jártasság csak annyit jelent, hogy az adott képesség kisebb számról indul (legrosszabb esetben 5/100), így nehezebb lesz annak fejlesztése. Ez még mindig rendben van. Csakhogy a faj és a kaszt meghatározása után ezektől függetlenül, minden karakter ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, de természetesen más értékekkel. Hogy mi ezzel a problémám? Lényegében annyi, hogy a barbár (nord) harcos, aki csak az izom és az acél hatalmában hisz, rendelkezik varázserővel, használhat varázsfegyvert, és akár varázstekercseket is vásárolhat, arról nem is beszélve, hogy simán beállhat a mage guild-be… A büszke, 30 kilós varázslótanonc pedig minden további nélkül, talpig vérben, kétkezes karddal irthatja a szörnyeket a hegyek között. Persze ez mind feltételes módban van, egyáltalán nem kötelező ezt a már túlzottan nagy szabadságot kihasználni, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy tizedik szint környékén már a legtöbb karakter ugyanúgy néz ki. A tolvaj, a bérgyilkos, a varázsló, a lovag és pap mind teljes páncélzatban, kétméteres varázskarddal járják a világot, vagyis csak a játékosok egy igen elenyésző hányada képes visszafogni magát, és a már bejáratott rendszerhez alkalmazkodni.

A játék tehát még így is tökéletesen játszható, csak épp jóból is megárt a sok. Jólesne néha, ha a fajom vagy a kasztom miatt nem tehetnék meg valamit, esetleg pont ebből származna előnyöm, de sajnos az eddigi tapasztalatok szerint egy ponton túl teljesen mindegy, mit választottam a játék elején…

VÉGÜL…

A Morrowind minden baja ellenére egy hihetetlen alkotás. Még PC-n is nagy durranásnak számít, de a konzolok világában igazi kuriózum. Érdekes volt látni, hogy a két verzió tényleg mindenben megegyezik, jómagam a PC-s verzióval játszottam többet, de egyhetes intenzív Xbox-os teszt alatt egyetlen lényeges különbséget sem fedeztem fel. A játék közbeni töltési idők PC-n tovább tartanak, de erről már nem a fejlesztők tehetnek. Amiért viszont minden elismerés megilleti őket, hogy PC-n az egészet rárakták egyetlen CD-re (!!!!), grafikával, hanggal sőt egy szerkesztővel együtt.

Senkit nem akarok rábeszélni semmire, de ezt érdemes kipróbálni. Ha másért nem, hát azért, hogy egy esetleges hirtelen kitörő Morrowind vitában tudjuk, melyik oldalon állunk :)

FREAK

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

UBI SOFT/BETHESDA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

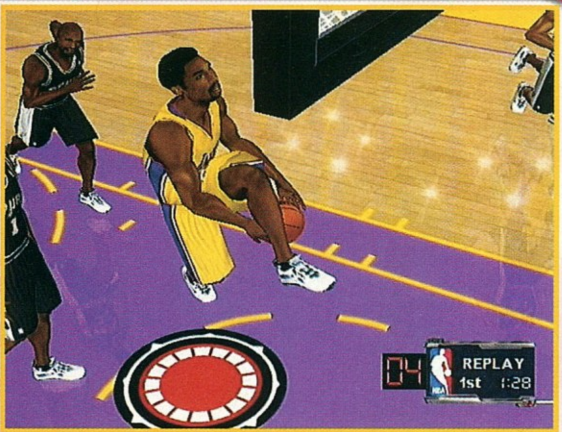
✓ SOHA NEMLÁTOTT MÉRETŰ, SZABADON BEJÁRHATÓ, GYÖNYÖRŰ VILÁG
× EGY IDŐ UTÁN TÚL KÖNNYŰ, VAGY ELTŰNIK A MOTIVÁCIÓ

9.5 pont

AIDS TESZT NEM KÖTELEZŐ, DE AJÁNLOTT!

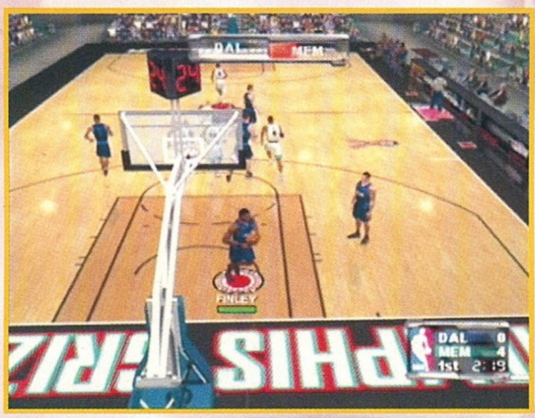
"Valami hiányzik ennek a játékból!" – állapítottam meg néhány lejátszott mérkőzés után. Pedig nagy lelkesen hoztam haza a Gamecube-ot és az e havi tesztelni való játékokat. Rendesen megvizslattam a csomagolásukon látható képeket, és örömmel konstatáltam, hogy ez a kosárlabda valóban jól mutat a képeken. Szóval valami hiányzik ebből a játékból. És itt most nem kifejezetten a játék elején tátongó űrt betölteni kívánó videó montázs nemlététre próbálok ezzel a kijelentéssel utalni. Bár tény, hogy ez sincs, ami elég meglepő, talán nem fért fel a korongra? Ez már nem N64, hogy a kis tárolókapacitásra lehessen fogni az ilyen hiányosságokat. A kommentátorok bedigitalizált szövegének terjedelmével sem lehet ezt kimagyarázni, mert meg merem kockáztatni, hogy a szokásos NBA sorozathoz képest a játékban kevesebb mondat lett "felénekelve" az átlagostól. Szóval "tűzbehozó" kezdésre ne nagyon számíts. A menü design-ja nekem katasztrofális, de már több tipikusan amerikai játékban megfigyelhető volt ez a megjelenítés, tehát lehet, hogy odaát csípázzák ezt.



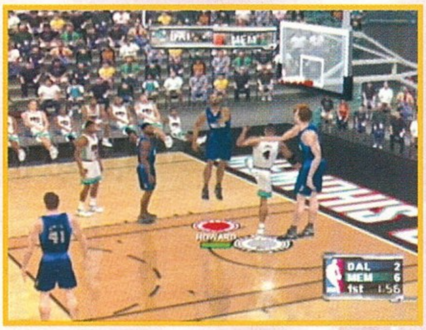


A LEHETŐSÉGEINK

QUICK PLAY: 29 hivatalos NBA csapat közül választva játszhatsz egy tét nélküli meccset. A valódi szabályok és körülmények között.
ARCADE PLAY: Egy speciálisan erre a módra tervezett speciális pályán. Ez mondjuk nem Arcade mód, inkább Streetball, három a három ellen, látványosabb zsákolásokkal gyorsabb és pörgősebb játékmenettel.
NBA SEASON PLAY: Egy teljes NBA szezont végigszenvedhetünk annak minden szépségével és hátulütőivel.
SKILLS MODE: A gyakorlást és a 3 pontos versenyt takarja ez az elnevezés.



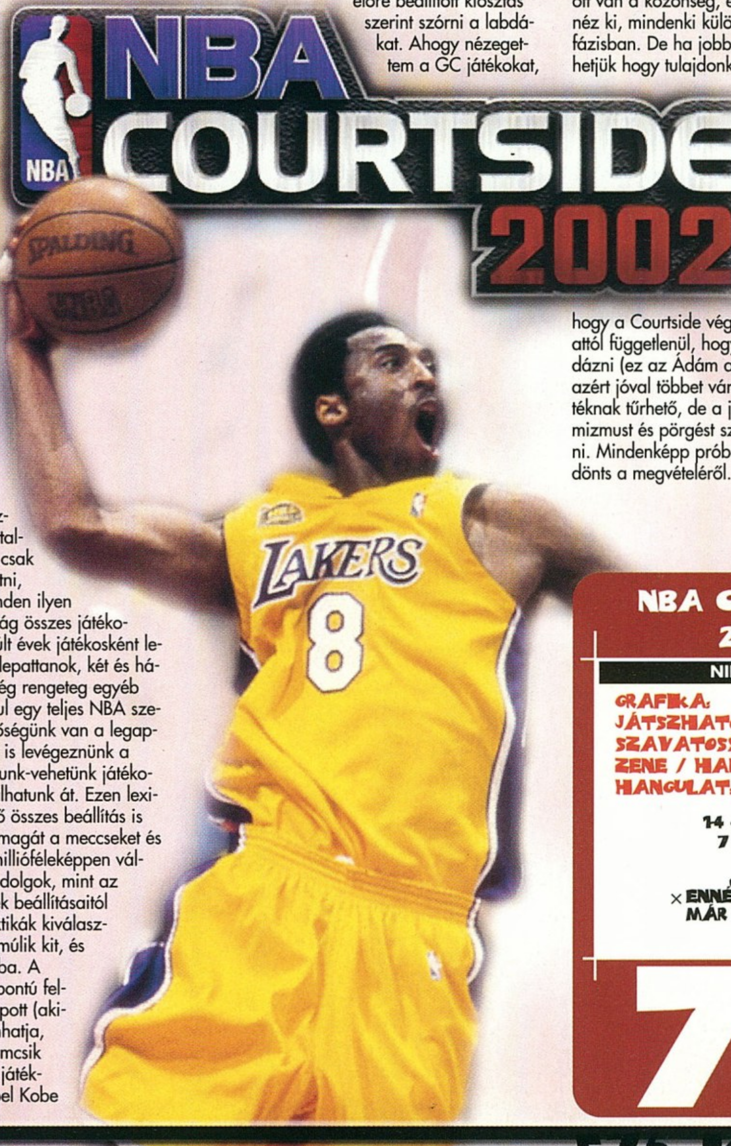




CREATE A PLAYER: Saját játékost készíthetünk (elég poénos figurákat is összehozhatunk), és még néhány egyéb opciót (mint például a játékos tranzakciót) is itt találsz.
UPDATE ROSTER: A névsorokat frissíthetjük, és furcsa módon itt is megtalálható a játékos készítési opció. Érdekes elrendezés, mert mint feljebb láthatjátok, ez az opció már helyett kapott külön nagybetűvel a főmenüben is. Ki érti ezeket a hülye amcsikat?

FORMÁHOZ A TARTALOM

Ahogy azt a sportjátékok fejlődése közben megfigyelhető volt a látványos minőségi változás, úgy hozta ez magával a tartalmi újításokat. Ezzel csak arra akarok rámutatni, hogy ez is mint, minden ilyen játék, ismeri a sportág összes játékosát, pályáit, az elmúlt évek játékosként lebontott statisztikáit (lepattanok, két és hárompontosok), és még rengeteg egyéb adatot is. Ha például egy teljes NBA szezont játszunk, lehetőségünk van a legapróbb változtatásokat is levégeznünk a csapatunkon, adhatunk-vehetünk játékosokat, statisztikákat vizsgálhatunk át. Ezen lexikális tudáson kívül a létező összes beállítás is megtalálható a játékban, magát a meccseket és azok körülményeit is egymillióféleképpen változtathatjuk az olyan alapdolgok, mint az idő, vagy a kameranézetek beállításaitól kezdődően a különféle taktikák kiválasztásáig. Egyszóval rajtunk múlik kit, és hogyan küldünk az arénába. A meccsek előtti játékos központú felhajtás is nagy szerepet kapott (akinek nem tetszik az elnyomhatja, de lefogadnám hogy az amcsik ezt is nagyin zabálják), a játékban megasztárként szerepel Kobe Bryant, ebből adódóan a LA Lakers bemutatása még a többiekénél is nyálasabb. (Azt azért hozzáteném, hogy a hangosbemondó fószer valami elképesztően mesterkélt.) Ennyit a körítésről. Azok az idők is már rég elmúltak, amikor a mikrokapcsolós joystick-on ugyanaz az egy gomb volt a rádobás a blokkolás és a szerelés is. Igen szerteágazó a kezelése a játéknak, mint ahogy maga a valódi sportágazatban is. Legnagyobb meglepetésemre nem kalibrálhatjuk kedvünkre a joy-t (pedig van egy megtévesztő Controller Setup menü), így aztán kénytelenek vagyunk az előre beállított kiosztás szerint szórni a labdákat. Ahogy nézegettem a GC játékokat, mindig találtam a dobozban MAGYAR nyelvű leírást is (egy kis könyvben vannak összesűrítve a nemrég megjelent játékok főbb opciói leírva), ami nem is rossz kezdeményezés a Stadlbauer részéről. Úgyhogy aki az irányításra kíváncsi, lapozza fel a kis füzetecskét. (Persze a rosszmájúságom nem engedi meg, hogy meg ne jegyezzem, azért a fordításban vannak elég nagy baklövések is, teszem azt, az NBA Courtside-nál a dobásokat itt lövés címszó alatt találod.) Az az igazság, hogy én mindenképp egy jobban játszható, és legfőképp szebb játékot vártam dinamikusabban mozgó figurákkal. Nem mintha a grafikával valami gond is lenne, de így mozgásban már nem is annyira fain az összkép, a képek ez esetben is megtévesztők voltak. Valahogy minden ember mozgása gépiesen ugyanaz, ezt főleg a futásnál lehet jól megfigyelni, mint ha lenne némi robot beütésük is. Mintha nem éreznék a játék ritmusát. Erre a ritmusra egyébként a rádobásnál is nagy szükségünk lesz, nem mindegy hogy a felugrás után melyik pillanatban engedjük el a labdát. Aztán ott van a közönség, elsőre még egész tűrhetően néz ki, mindenki külön van animálva néhány fázisban. De ha jobban odafigyelünk, észrevehetjük hogy tulajdonképpen csak néhány néző véletlenszerű elrendezéséről van szó. Jól megfigyelhető a dagadt fehérruhás fickó, vagy a narancssárga pólós nő, és klóónjai, akikkel mindig egy időben fordulnak oldalra. Összegezzük a dolgokat. A szubjektív véleményem, hogy a Courside végül is nem egy rossz játék, attól függetlenül, hogy nem szoktam kosárlabdázni (ez az Ádám asztala volt), viszont ennél azért jóval többet vártam. Első kosárlabdás játéknak tűrhető, de a jövőben sokkal több dinamizmust és pörgést szeretnék látni és tapasztalni. Mindenképp próbáld ki, és csak azután dönts a megvételéről.



CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

NBA COURTSIDE 2002

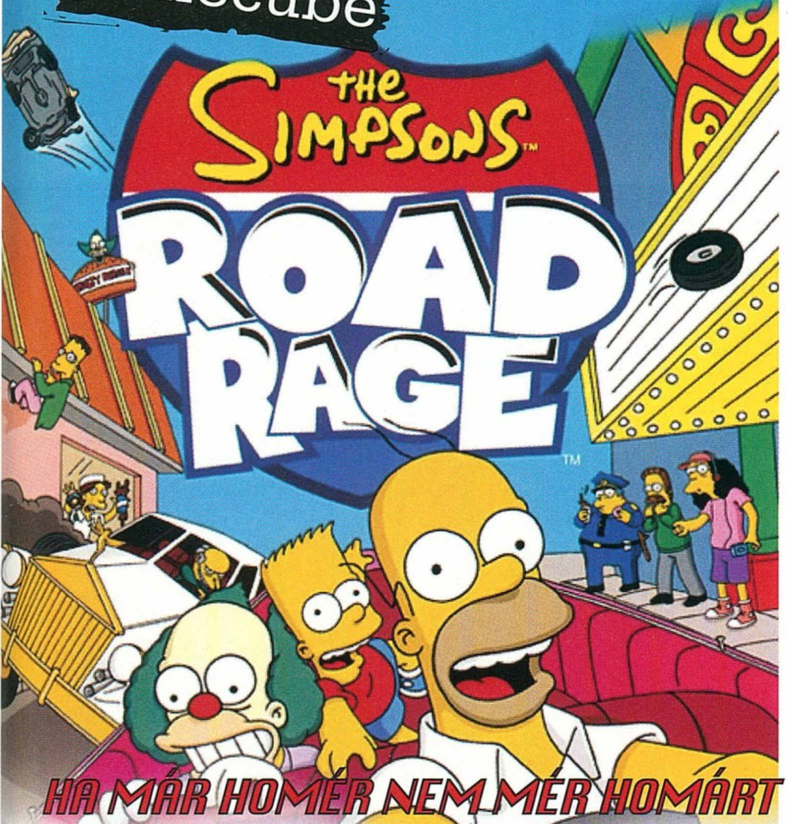
NINTENDO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

14 JÁTÉKOS
7 BLOKK

✓ NBA
× ENNÉL LÁTTUNK MÁR JOBBAT IS

7 pont



HA MÁR HOMÉR NEM MÉR HOMÁRT

Sokan szeretik kis hazánkban is a Simpson családot, és végül is tényleg nem rossz darab a rajzfilmsorozat, ezt nekem is el kell ismernem. A témából készült már jó néhány játék, a Road Rage a legutolsó a sorban. Ihletője valószínűleg a SEGA-s Crazy Taxi volt, mert a program minden részében másolja a sokak által favorizált elődöt.

Adva van Springfield (ez az a város, ahol az egész sorozat játszódik) néhány nagyobb lemodellezett kerülete (pontosan hat darab), ahol mi önjelölt taxisként autózgatunk, és a fuvarosra várakozó polgárokat elszállítjuk az általuk megjelölt célállomásra. Ami mindenképp a játék mellett szól, az a Simpson hangulat tökéletes reprodukálása. Kezdődik ott az egész, hogy szinte az összes ismertebb szereplő választható a játékban (persze nem rögtön az elején), és mindegyiküknek eltérő a járgányuk is. A játék megadott ideig folyik (legalábbis a Road Rage módban), plusz időt akkor kapunk, ha az utasunk elégedet velünk, vagyis ha extra gyorsan jutattuk el a megadott helyre. Célunk, hogy minél több pontot összeharácsoljunk a taxizással, és néha amikor megjelenik egy felirat a terep lezúzásáért is (még a járókelőket is el lehet ütni). Lehet hogy ez valakik szerint ösztönző, számomra baromi unalmas, ezért utálom a Crazy Taxi-t is, idióta, aki nem veszi észre, hogy a szavatossága annak a játéknak egy nagy nulla. A pontokért aztán ezt azt vásárolhatunk (pl.: új körzetet). Ezt valamicskét kompenzálja a Mission Mode, ahol 10 egyre nehezedő küldetés vár ránk. Ezekkel végezve hozhatjuk be a szereplőket, és a járműveket (meg még egyéb dolgokat is). Nagy dolgokra persze ne számítsunk, postaládákat elütni meg hasonló feladatok elvégzése a dolgunk. Ami a lényeg a Simpson humor végig jelen van a játékban, rögtön az introban láthatunk egy sugárfertőzött arcot, aki azért könyörög, hogy öljék le, mire Homér feleségének reagálása a következő: "Ó szegény ember, remélem, valaki tényleg végez vele". Grafikailag nem éri el a CT színvonalát az anyag, de ezt talán foghatjuk a rajzfilmszerű környezet életszerűbb kialakítására (ne ez volt egy igazi logikai bukfenc from me), mindenesetre nem GC szintű az biztos. Rengeteg járókelő és különféle járgány van az utakon, és sosem lassul be a program, de ennél azért már láttunk sokkal jobbat is. Néha látni amint a terep felépül, de azt meg kell hagyni, hogy iszonyatos jó ötletet megvalósítottak, mikor a kerületek összerakták, mert a terep felettébb változatos. A látványosabb momentumokat külső rögzített kameranézetekből láthatjuk. Lehet törni-zúzni is a játékban, hiszen rengeteg tereptárgy van, és ezeket mind pozdorjává lehet aprítani csakúgy mint a velünk párhuzamosan a városban közlekedőket. A hangok viszont óriásiak, mindenki a saját hangján dumál (a rajzfilmes eredetin), de egyfolytában megy a vaker, minden utasnak van valami témája, amiről el lehet vele dumázni. A főszer, aki a templomba siet, meg akar téríteni, egy fura érdeklődésű fickót pedig a játszótérre kell elszállítanunk, és így tovább, van egy csomó jó poén, ha értesz egy kicsit angolul. Az irányítás egyébként jobb, mint a Crazy Taxi-ban és hát a hangulat ebben a formában verhetetlen. Csak a szavatosság...





THE SIMPSONS ROAD RAGE

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
4 BLOKK

✓ EREDETI HUMOR EGY KIVÁLÓ SOROZATBÓL
× EGY ELÉG KÖZEPES JÁTÉKBA ÁTÜLTETVE

6.5 pont



DARK SUMMIT

Snowboard-Adventure am Mount Garrick

A Dark Summit hasonlóan a Simpson Road Rage-hez egy konverzió. Már jó ideje beszerezhető Playstation 2-re, és hát legyünk őszinték: már azon a platformon sem ért el túl nagy sikereket, még nálunk is csak az egyik leltárba fért bele, ahol aztán a Bojtos cimbora nem is kímélte. De az az igazság, hogy nincs is miért. Egy teljesen átlagosnak mondható snowboardos játék ez. Érdekes módon van valami története is, de hála a teljesen német nyelvű gépkönyvnek ebből ugyan nem sokat értettem. A pályák között vannak átvezető képsorok a stuff grafikájával megrendezve, de nekem annyira nem tetszett a "vastag kartonos" megjelenítés, hogy egyszer nem néztem végig azokat. Mielőtt nekikezdenénk a valódi játéknak, semmiképp nem árt, ha benézünk a gyakorlómenübe (Practice), mert bizony lesz mit csiszolni a technikánkon. Az irányítás ugyanis némileg eltér az eddigi snowboardos játékoktól, ez leginkább a speciális trükkök bemutatásánál észrevehető. Csak jó tanácsként említem meg, hogy ha valami látványos elemre készülnénk, azt mindenképp csakis egy magasabb ugrató után kezdjük el kivitelezni, máskülönben garantált a pofára esés. A trükköket több gomb gyors egymás utáni lenyomásával tudjuk elérni (például A, B, A), egyszóval az irányokat szinte csak a sima lesiklásos részeknél fogjuk használni. Furcsa egy ilyen jellegű játéknál, de nem lehet csúsztatni a deszkát a különböző csöveken és más tereptárgyakon, pedig a pályák nagy része hemzseg ezektől. Tényleg még nem is írtam a pályákról. Jó nagyok. Hosszúak és több útvonalat is tartalmaznak. Ami az elején meglepő volt, hogy ezek a pályák nem hagyományos snowboard lejtők, hanem tele vannak abszolút oda nem illó tereptárgyakkal. Gondolok itt például a csövekre, vaskorlátokra, hatalmas zöld savas lével teli fortyogó medencékre, roncsokra. Ezek valamiképp szervesen kapcsolódhatnak a játék történetéhez, mindenesetre nálam az összképet eléggé lerontották, mint ahogy a táj szépségét is elveszik. Ez teljes mértékben is igaz a hóra. A szintek nagy részén a gyönyörű vakítóan fehér havat felcserélték a készítők gusztustalan mocskos latyakra, ami zöldes-barnás árnylatban pompázik. Tudom, hogy a világ lassacskán ebbe az irányba halad, de ha egy játék játék, akkor legyen az illúzió, ne pedig azt rombolja. Nem tudom miért, de ezt a játékot valahogy az átlagosnál is szigorúbb szemmel néztem, és az én mércém szerint nagyon gyengén muzsikált. Nem is az alapkoncepcióval volt bajom, hogy csináljunk egy küldetéses snowboard (challenge mód, több választható szereplővel és mindegyikük saját deszkával) játékot, hanem a megvalósításával, és a hangulatával. Nem áll össze a kép, nehéz trükközni, és ameddig eljutottam, ismétlődő tereptárgyakból álltak a pályák. És nem is volt ezekből túl sok. Egyszerűen abból van elegem, hogy már most a Gamecube európai megjelenése után nem sokkal, megkezdődött az igénytelenebbnél igénytelenebb programok átkonvertálásra a rivális platformokról, és ez egyáltalán nem jelent semmi jót. Ha csak ehhez hasonló szemetekkel fogják elárasztani a piacot, a GC még a N64 szintjét sem éri el. Mert néhány játékért szerintem a fanatikusokon kívül nem fog gépet venni. És egyelőre én sem ajánlom senkinek. Majd egy fél éve múlva, amikor már valamennyire kiforrt a piac, térjünk vissza ismét erre a témára.



CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

SETÉT HÓ FEDI A CSÚCSOT



DARK SUMMIT

THQ

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
4 BLOKK

✓ SEMMI KÜLÖNÖS
× KIVITELEZÉSE, MEGJELENÍTÉS

4.5 pont

Resident Evil®

Mielőtt nekikezdenék ennek a cikknek, szeretnék minden gyanútlan olvasót illetve Resident Evil rajongót figyelmeztetni. Szóval ha lelkileg és pénzügyileg nem vagy felkészülve egy GameCube vásárlására, akkor a saját érdekedben ne olvasd el ezt a cikket, sőt még a képeket se nézd meg, egyszerűen lapozd át ezt a négy oldalt! Máskülönben az történik veled, ami velem is megesett. Belebolondultam a GameCube-ba és fontolgatom egynek a vásárlását. Tudod, hogy megy ez, nem? Jön egy új gép, először lehet, hogy oda se figyelsz rá. Aztán mikor meglátsz rá élőben pár játékot, esetleg ki is próbálod és bele szerelemesedsz, hirtelen felfigyelsz. Átlapozod a masinához kapcsolódó médiahíreket, melyek az elmúlt hónapokban nem is igazán érdekeltek és olyan infókat is észreveszel, melyeket addig nem is észleltél. Az első benyomás a legfontosabb, ha az első pillanatban megfog a gép akkor addig nem fogsz nyugodni, amíg nem szerzel magadnak egyet. Na ilyesmi játszódott le bennem a GameCube-os Resident Evil tesztelése, valamint egy néhány másik game (Pikmin, Star Wars, Waverace és a fantasztikus Super Smash Bros Melee) kipróbálása után. Hihetetlen a gép, illetve rá készült anyagok... Valóban igaz az a meglátás, hogy a GC az igényes játékosok gépe! Az eddig megjelent programok azonban "gyenge kvarcjátékok", ugyanis a Nintendo Fantasztikus Kockájának erejét a Resident Evilnél jobban más játék még nem illusztrálta! A Capcom hihetetlen, hogy milyen grafikát és mennyi újdonságot hozott ki a GameCube-os Resident feldolgozásból! Azt hiszem a vérbeli Resident Evil rajongók ha meglátják a játékot egyből rohanni fognak gépet vásárolni!

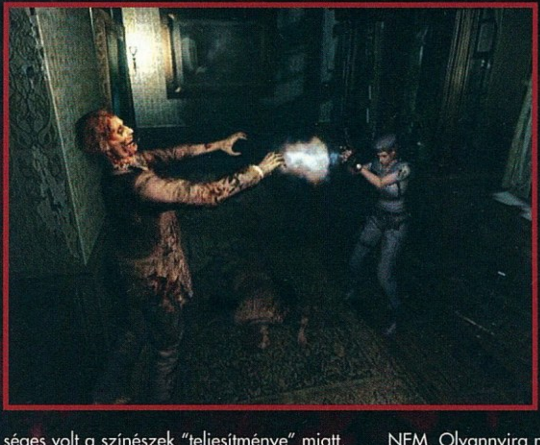


SZERELEM RÉGEN ÉS MOST

Emlékszem még a legelső találkozásra a horror-kaland akciójáték (ebben a sorrendben) Resident Evillel. '96 vége, PlayStation, 2 hetes gép, első játékaim egyike, vagy 20-szor végigjátszva a legkülönfélébb verziókban. Teljes egészében megfogott a stuff. A történet mesteri, a játékmenet óriási, a grafika pedig eget rengető volt a maga idejében. Mindez együtt valami olyan ütős és megfoghatatlan hangulattal párosult, melyet talán azóta sem sikerült újra visszaadni – talán csak az RE2-ben, sőt ott még tovább is fokozták. Hogy miből áll ez a hangulat? Nehéz megmagyarázni, de talán szélsőséges érzelmek közös kombinációjából, melynek legfontosabb forrása a félelem, a rettegés. Egyszerűen fantasztikus, ahogy a Capcom programozói állandóan helyszínről helyszínre fenntartják ezt a nyomasztó hangulatot, soha nem tudhatjuk, hogy mikor jön elénk egy újabb veszedelem. Állandóan feszülten figyeljük az ablakokat vagy a szobák végén elfutó árnyakat. Gyanútlanul sétálunk egy folyosón, mikor az ablakon egy félig szétrohadt kutya ugrik be és támad nekünk. Az addig csöndes teremben vad zene kezd szólni, adrenalin szintünk felszökik, pulzusunk megugrik, a szívünk a torkunkban dobog és pár másodpercig pánik fog el. Nem tudjuk meneküljünk vagy harcoljunk, és mikor támadásra szánjuk el magunkat a fejetlenség közepette lövés helyett a menübe lépünk – mindez persze két másodperc alatt zajlik le. Aztán mikor győzünk a következő szobában már jobban figyelünk, főleg mert sejtelmes a zene, de nem történik semmi. Megyünk a következő szobába, már egy kicsit megnyugszunk de még éberek vagyunk, megint semmi. A harmadik szobában visszatér a magabiztosságunk, de belül kicsit érezzük a feszültséget, és a "valami történni fog" érzést, mégis már nem koncentrálunk annyira, és akkor hirtelen a semmiből megint ránk ront egy dög! Verbálisan érzékelhetetlen, de aki játszott ezzel és átélte, tudja milyen érzés. És ez a feszültség, hogy soha nem tudod mire számíts, az egész játékban jelen van. Soha nem fogom elfelejteni a pókokat sem, melyektől egyenesen féltem, de komolyan! Ahogy ott elegánsan és csendesen mászkáltak a plafonon, aztán nekem rontottak, hát majd a hideg rázott, egyszerűen nem bírtam megmaradni abban a szobában. Mindehhez hozzájött, hogy mikor ezekkel a pókokkal hadakoztam (persze megemelkedett adrenalin szinttel, hisz akkor még nem tudtam, hogy nem túl erősek), a TV és a fotelom közé, pont a látó terembe egy élő igazi keresztes pók csusszant le a hálóján. Fejvesztve kiszaladtam a szobából és csak fél óra után mentem vissza! Hányszor de hányszor kaptam akut szívrohamot még számolni is sok lenne! De pont ezekért az adrenalin adagokért élvezzük a játékot, nem? Aztán ott van az a kéjes, már-már kielégüléshez hasonló érzés, amit akkor érzel mikor a kezedben a shotgunt kicsit felfelé tartva, bevársz egy közeledő zombit, majd mikor lőtávolba ér hidegvérrel meghúzod a ravaszt. Ezek azok az apróságok, melyek teljessé tették akkoriban a programot, és videójáték-történelmi mérföldkövet csináltak belőle. És milyen a Resident Evil GameCube-on? Először is tisztázzunk valamit. A RE GC-n nem antológia, azaz nem a régi PS kiadás GC konverziójáról van szó. Nem, nem! Erről sokkal, de sokkal többről! Minőségileg és tartalmilag ugyanis teljes mértékben "GC", vagy hogy úgy mondjam "2002-es" színvonalon van a játék, sőt, ha grafikát nézem még azt is meg lehet kockáztatni, hogy az RE 2 évvel megelőzi a korát – túlzás nélkül! Tartalmilag teljes renováláson esett át, lényegében a tartalom 60-70%-át teljesen lecserélték. Új grafika, új helyszínek, a fokozhatatlannak hitt hangulat megtuningolása, csak a történet a régi. Éppen ezért a szerelem, amit '97-ben éreztem a játék iránt újra fellángolt és a GC verziót is ugyanazzal az élvezettel (ha nem nagyobbal) nyomtam, mint anno. Haladjunk szép sorrendben, és vizsgáljuk meg a játék minden összetevőjét szépen sorban.

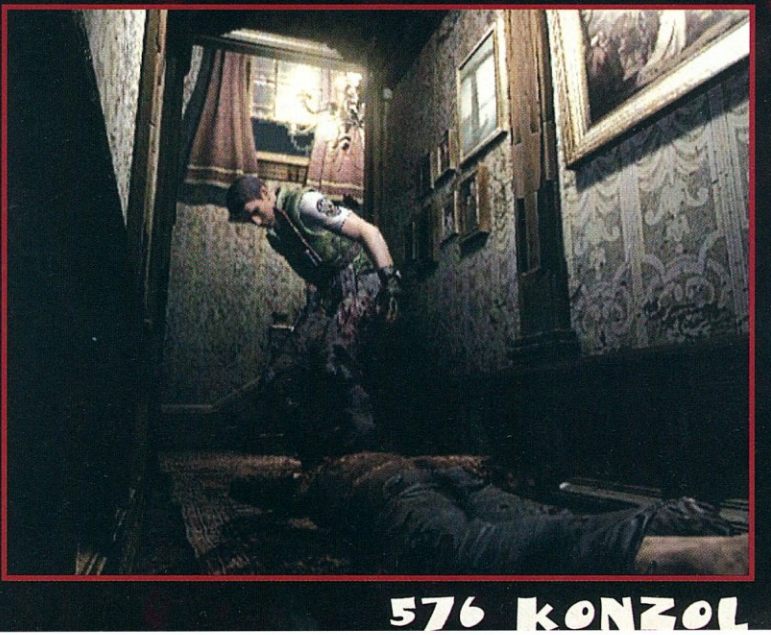
A RÉGI SZTORI

Talán ezt el sem kéne mesélnem, hisz szinte már az is ismeri, aki még soha nem játszott Resident Evillel. A GC verzió 100%-ig ugyanazt a sztorit tárja elénk, mint régi PS-ös elődje. Ebből a szempontból semmit nem változott a játék, nem csak az előtörténet ugyanaz, hanem az egész sztori, sőt még a történetvezetés is. Újdonság viszont, hogy végre lecserélték az intrót és a megnyeréseket is. Ugye a régi RE-ben élőszereplős mozija kicsit nevetséges volt a színészek "teljesítménye" miatt, így most egy teljesen új CG animáció helyettesíti azt. Tehát lássuk a sztorit: 1998-ban egy békésnek mondható közép-amerikai kisváros, Raccoon City élete ugyanolyan átlagos, mint a többi hasonszőrű városé. Még akkor sem bolydul meg különösebben a város, mikor a az egyik a agglomerációban lévő hatalmas villát kiveszi egy óriási vállalat, az Umbrella. Néhány hét múlva azonban a villa közelében furcsaságokról, sőt bizarr dolgokról érkeznek jelentések. Ember tűnnek el, és egyre több halottat találnak, melyeket egyszerűen megcsonkítottak, valószínű megették őket. Egyre több különös lény is feltűnik a ház körül. Az események kivizsgálására a helyszínre küldik a Bravo nevű kommandós csapatot, hogy derítsen fényt az eseményekre. Azonban a Bravoékkal hamarosan megszakad a kapcsolat. Éppen ezért egy újabb kommandót, ezúttal az Alpha csapatot küldik a helyszínre. Vezetőjük Wesker, a többi tag név szerint Jill, Chris, Barry, Joseph és a helikopterpilóta Brad. Alpha csapat rögtön megkezdi a vizsgálódást és megtalálják a Bravo lezuhant helikopterét a megcsonkított pilótával egyetemben. Hamarosan egy falka kutya támad rájuk és széttépik Joseph-et, a többieknek menekülniük kell. Mivel Brad ijedségében elmenekül a helikopterrel, ezért a többiek más megoldás nem lévén a közeli villában találnak menedéket. Hogy innen mi lesz a dolgunk? Hát kideríteni mi áll az események hátterében. A pontos feladat kétfelé osztható, hisz itt is választható Jill és Chris is.



HORROR

Mikor a Capcom nyilvánosságra hozta, hogy ezentúl GC-re fogja áttenni a Resident sorozatot, talán a tapasztalt játékosokban kétségek fogalmazódhattak meg. A Nintendo eddigi politikája az erőszakmentesség volt, már évek óta. Ezért nem lehetett vér a Mortal 1-ben, ezért hagyta ott a Square a céget, és ezért nem lett olyan sikeres a N64. Mi a helyzet egy olyan véres horrorjátékkal, mint a RE? Beleszólt-e a Nintendo a játékba a véressége miatt? Ezekre a kérdésre a megnyugtató válasz, hogy NEM. Olyannyira nem, hogy képzeljétek, a RE az eddigi verziók közül GC-n lett a legbrutálisabb és a legvéresebb, nem nélkülözi olykor-olykor a gyomorforgató jeleneteket sem, köszönhető nagyban a hihetetlen grafikának! Olyan akciók is belekerültek a programba, melyeket még PS-en sem mertek beletenni a Capcomnál, most viszont minden itt van! Nem mondom, néha engem is megviselt egy-két hepening, gondolok itt Jillnél a kádból kimászó zombira. Miután hősnőnk széttrancsírozza a fejét, még az is jól látszott, ahogy a seb burjánzott a rothadástól, nem is csoda, hogy Jill is elrókázta magát a közeli WC-ben. Ráadásul a Code: Veronica gyermeteg hibáját is sikerült kiküszöbölni, azaz végre szétloccsantható a zombik agya. Azt hiszem megtekintve a GameCube következő egy évre vonatkozó játékkínálatát bátran kijelenthetem, hogy a Nintendo szakított az ad-



dig bevett üzletpolitikájával! Ez biztos. Ha kételkedsz és még mindig fenntartásaid vannak a Nintendóval szemben nézd meg ezt a játékot és rájössz!



CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK AJÁNLOTT! NEKIK VISZONT NAGYON!!!

GRAFIKA, LÁTVÁNY, HANGULAT

Mikor a Magnavox és az Atari istenei megálmodták a konzolgépeket még nem tudhatták, hogy egyszer egy olyan szintet fog elérni a gépek technikai és grafikai színvonala, mint a GameCube-bé. Kíváncsi lennék, hogy azok az emberek, akik megalkották az első Odyssey 100 és Atari Pong gépeket mit szólnak egy olyan felfoghatatlan tudású géphez, mint a GameCube, illetve olyan felfoghatatlan grafikai szintet megütő játékhoz, mint a RE?! Amit a RE-lel a Capcom alkotott egyszerűen csodás, minden mai játékot és gépet kenterbe ver! Még egyszer megismétlem: MINDENT. Ahogy egyik neves kommentátorunk mondotta egyszer: "Ilyen nincs, ilyen nincs és mégis van!" – és valóban, ilyen tényleg nincs! A RE grafikai megvalósítása majdhogynem egy időutazás a jövőbe, bemutatja, hogyan is fognak kinézni 2-3 év múlva a videojátékok, mert hogy ez lesz a jövő, az biztos! Valahogy le kéne írnom, amit nyújt a játék, de mivel ilyet még nem láttam nehéz a dolgom, bár annál kellemesebb, hogy ilyen szintű alkotásról kell beszélnem. Bizonyára emlékeztek PS-es Resident Evil részek előre letárolt helyszíneire. Akkor az volt a csúcs. Az új megvalósításra egészen a Code: Veronicáig várni kellett. Ott már 3D-ben volt minden megtervezve, a kamera követett minket, és az előre letárolt helyszínek helyett minden poligonokból volt felépítve. A GC-s RE egy újabb generációváltást eredményezett. Szakítottak ugyanis a poligonos grafikával és mindent újra előre letárolt megoldással készítettek el, de valami olyan hihetetlen minőségben, hogy azt (aki nem látta) elképzelni sem tudja – olyan a hatás, mint amikor a PS-es Residentek után megláttuk DC-n a CV-t! Az előre letárolt helyszínekre ugyanis egy FMV effektet is húztak. Ennek az lett az eredménye, hogy a hátterek sokszor életre kelnek, mozognak, és olyan hatást érnek el, mintha egy CG filmet játszanánk éppen. Az egészet két korábbi PS1-es játékhoz lehetne a legjobban hasonlítani, de csak nagyjából. A Fear Effect-nél alkalmazták először, hogy a hátterek filmek voltak, de a ott a minőséggel jelentős problémák adódtak, bár kétségtelen, hogy a PS tudásához mérten kiemelkedő volt. A másik hasonlat már közelebb áll a RE-hez, ez pedig a Final Fantasy VIII. Emlékeztek, gyakran alkalmazott effekt volt, hogy egyszerre ment a film és a játék, azaz egy CG háttér előtt mászkálhattunk a poligonos hőseinkkel. Na ez NAGYJÁBÓL képet ad arról milyen is lehet az egész RE GC-n. Minden hátér él és leírhatatlanul látványos, köszönhetően annak, hogy valójában CG animáció a háttér és olyan fantasztikus felbontással tárul elénk, amit én konzoljátékban még soha nem láttam. Mivel így a hátterek megalkotásához nem volt szükség poligonra, ezért a készítők minden erejüket a szereplők megalkotásába fektethették. Így viszont olyan eredményt értek el, hogy a poligonos szereplők és tárgyak nem ütnek el a hátterektől. A régi PS-es RE-ben ugye látható volt egy dobozon vagy bármi más tárgyon, hogy az mozdítható, itt ilyen nincs, vagy csak elvétve a sokadik újra játszás után tűnhet fel. Olyan elképesztő mennyiségű poligonból állnak a szereplők, a zombik és minden, hogy én ilyet még nem láttam, még a legjobb PS2-es és Xboxos játékok között (FFX, DOA3) sem, de még GC-n sem. A zombik tényleg olyan fokozhatatlan módon vannak megalkotva, hogy valóban gusztustalanok, szinte érezzük a rothadt hús szagát, mikor meglátunk egyet közelről. Azt már csak érdekességként említem, hogy most, ha leölünk egy zombit, akkor a hulla ott marad a földön még akkor is, ha távozunk a szobából és később visszajövünk! Úgy fog ott feküdni, mint mikor kinyírtuk! Ez igen, úgy látszik a GC-ben van memória dögivel :)! Egyébként minden szereplőt újraterveztek, ezért kinézetben kicsit eltérnek a megszokottól. Egyébként sok embernek megmutattam a játékot és senki nem akart hinni a szemének a grafika láttán. A régi helyszíneket mind újratervezték, sok helyet alig lehet felismerni annyira átalakították, minden hússzor látványosabb! Egyetlen hátrány, hogy most a kamera sehol sem követ minket, újra minden rögzítve van. Ez nem baj! Ugyanis szerintem hangulatosabb volt így a Resident Evil, a CV ezért is volt kissé szokatlan. Egyébként véleményem szerint poligonos grafikával kivitelezhetetlen lett volna ilyen minőségben a RE, egyszerűen tényleg a következő generációt képviseli a játék.





Nem szóltam még az egyéb grafikai effeketekről sem, pedig van belőlük bőven. Himbálózó (egyébként gyönyörű) fények és ezzel fantasztikus árnyékok, a tűz olyan, mintha tényleg egy filmet néznénk és akkor ott van még a víz is! Eddig a Baldur's Gate-ben láttam ilyen gyönyörű vízeffektust. De ha az gyönyörű, akkor hogyan jellemezzem a RE vízeffektusát? A klasszikus cápás szobában olyan víz fogad, melyet konzolon soha nem láttál még, azt garantálom! Hullámzik, tükröződik, a legjobb eddig!

Ott vannak még az egyéb grafikai elemek is, mint a köd, a villámok vagy a forró hőmérséklettől vibráló levegő, és a csodálatosan tükröződő vizes és fémes felületek, tócsák, melyek mind szinte észrevétlenül épültek be a játékba és a hihetetlen látványhoz hozzájárulnak. A RE tényleg a legjobb, valójában leírhatatlan amit nyújt ez a grafika, ha van rá lehetőséget feltétlenül nézd meg valahol, aztán vigyázz, mert könnyen rabul ejt! És ez még csak az elsők között megjelent játék! Mi lesz a folytatás!? Mi lesz mikor a készítők IGAZÁN elkezdik kihasználni a gép tudását!? Még a GC mezőnyben is kiemelkedő a RE, bár GC-s stuffok amúgy is gyönyörűek, minden olyan lekerekített, jellemző, hogy gyakran egy szép festményhez lehetne hasonlítani őket. Ezért nagyon egyediek a GC anyagok, főleg a látványban. Nincs a PS2 játékokra jellemző kellemetlen szögletes hatás (és az érzés, hogy ez PS1-es grafika pixel nélkül), illetve a Xboxos PC-s feeling. Az RE grafikailag bebizonyította számomra, hogy a GameCube mind a 2 vetélytárs konzol képességit meghaladja, egyszerűen a legszebb és leglátványosabb játék, amit valaha láttam eddig konzolon. Hiába tudja relatíve a GC a legkevesebb poligont, ha olyan technikai megoldással fognak rá készülni az anyagok, mint most a RE, akkor nincs is szükség csak annyi poligonra, amennyit tud a gép. Egyébként is gyerekes dolognak tartom, mikor azon vitatkoznak az emberek, hogy melyik gép mennyi poligont tud felmutatni, hisz a jó grafikának nem ez a mércéje. Sokkal fontosabb, hogy bizonyos színek, árnyalatok és lekerekített művészi formák tökéletes kombinációja, és ha ezt még megfelelő számú poligonnal is meg tudják támogatni, az olyan látványt tud eredményezni, ami lemossa még a legnagyobb poligonszámú játékokat is. Hangsúlyozom, látványban és nem technikailag, de szerintem pont a látvány a legfontosabb. A GC játékok látványa a mai piacon egyszerűen verhetetlen, és még távol vagyunk a gép teljes kihasználásától.

A RE esetében is tökéletes összképről beszélhetünk, mert a bika grafika mellett történt még egy fontos, a játék hangulatát meghatározó változás. A Capcom némi H.P Lovercraft elemet csempészett az RE-be, így az egész játék sokkal sötétebb tónusú lett. De csak pont annyira, ami nem zavarja a játszhatóságot. Sőt pozitív hatásként, még jelentősen emeli a hangulatot is! Félelmetesebb, rémisztőbb lett a hangulat, nagyobb az esélye, hogy szívrohamot kapjunk menetközben. Hangulatilag az új RE még az elődjét is bőven meghaladja, köszönhetően az említett sötétítésnek és a felturbózott hang és akusztikus hatásoknak. A sejtelmes zajok és zörejek, a megreccsenő ablaküveg és a fantasztikus zenék méltán demonstrálják a GC király audio képességeit és a Capcom zsenialitását is. A szinkron is jobb lett, köszönhetően, hogy az egészet



újraszinkronizálták, ugyanaz a szöveg, de mégis egy kicsit más. Érdekesség, hogy a filmes hatású hátterek és a fantasztikus grafika miatt nem is fért rá a játék csak két mini-DVD-re – menet közben kell diszket cserélni! Ez azért figyelemreméltó mennyiség! Igazából azonban nem is a grafikától voltam igazán elájulva, mert ahhoz egy idő után hozzászokik az ember, hanem ami az első néhány óra játék után fogadott, azaz az újdonságoktól!



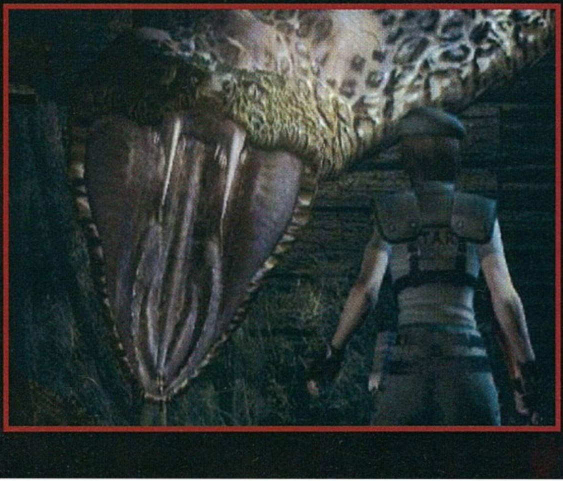
RÉGISÉGEK, ÚJDONSÁGOK

A GC-s RE-t számtalan újdonság színesíti, de ugyancsak számtalan dolog változatlan maradt. Nem is tudom, hol kezdjem? Talán a főszereplőknél. Ugye Chris és Jill választható megint, viszont most erőteljesebben érezhető a kettőjük közötti különbség. Nem változtak az olyan alapdolgok, minthogy Jill-lel valamelyest könnyebb dolgunk lesz, mint Chrisszel, több ok miatt is. Először is Jillnél kettővel több tárgy lehet, és nála már a kezdettől fogva ott lesz a lockpick (Barry-től), így könnyebb lesz vele kinyitni az ajtókat. Chris csak 1 öngyújtóval van felszerelve és neki szüksége lesz a Small Key-ekre, hogy ha minden ajtót ki akar nyitni – ráadásul még az elején még Berettája sincs. A kettővel kevesebb hely miatt sokkal jobban kell takarékoskodni és gyakrabban kell látogatni a most is varázslatosan összekötött ládákat. Szerintem megváltoztatták a karakterek egyensúlyát. Értem ez alatt, hogy Jill sokkal sebezhetőbbé vált, kétszer belénk mar egy zombi és végünk, addig Chris akár négy-öt harapást is kibír és ez minden fajta sérülésre igaz. A két karakter emiatt sokkal eltérőbb lett egymástól. Jill-lel többet kell gyógyítani és nagyon kell ügyelni a főellenségekre! Persze a két szereplő története is eltér, hisz Jill esetében Barry-vel fogunk sokat együttműködni, addig Chris történetében nem is találkozunk szakálas barátunkkal. Helyette viszont itt van Rebecca, aki Christ fogja segíteni sokszor a történetben, így tulajdonképpen ő a harmadik játszható szereplő. Mind a két karakterrel érdemes végigjátszani a stuffot, hisz a teljes történet csak akkor tárul fel előttünk, de az összesen 10 megnyerés miatt is. Ez több, mint PS-en, akad egy-két kizárólag GC-re készült is, de erről majd később! A vérbeli RE rajongók ha eddig elolvasták a tesztet, és még mindig nem akarnak GC-t venni gondolom azzal vigasztalják magukat, hogy hiába a bika grafika, ez mégiscsak a régi RE1, amit már megszámolhatatlanul sokszor végigjátszottam, nem egy új rész, bizonyára alig vannak benne tartalmi és a játékmenetre vonatkozó újdonságok. Ez a gondolat azonban az alapjainál nem igaz! Már utaltam, hogy a játék 60-70%-ban más, mint a régi elődje és ezt nem a grafikára értettem! Nem bizony, hanem a számtalan új helyszínre, megszámolhatatlanul sok új logikai feladatra, nem beszélve az új fegyverekről, ruhákról! Ha nem lenne ugyanaz a régi története a játéknak, akkor azt is mondhatnánk, hogy ez egy teljesen új RE. És tényleg az! Ez egy új rész, csak nagyvonalakban emlékeztet a régire, mindenegyes helyszínen meglepetésekben és újdonságokba fogunk botlani.





Egyébként még a régi helyek is úgy átvannak alakítva, hogy szinte rájuk sem lehet ismerni! Mivel minden helyszínt újraterveztek, nagyon sok új helyre látogathatunk el, melyek egyáltalán nem szerepeltek a régi epizódban. Például a ház bejáratánál, szemben is van egy ajtó, nem beszélve a lépcső alatti lejáróról. Aztán rögtön Kenneth hullája mellett is találunk egy újabb ajtót, mely újabb helyszínekre és feladatokhoz visz. És ez csak a játék eleje, látnotok kéne a későbbi új helyszíneket. A RE rajongók szíve nagyot fog dobbanni például az erdő láttán, már csak a grafikája miatt is. Nagyon tetszett, hogy minden helyszín abszolút logikusan van összerakva, nem összevissza kell meglátogatnunk őket. A pályatervező munkássága elismerésre méltó! Az új helyeken rengeteg új feladatot kell megoldani, új tárgyakat kell felvenni. Ha valaki végigjátszás nélkül megy végig a játékon, akkor bizony nagyon sokat agyalhat a feladatokon. Szerencsére minden logikus, viszont arra figyeljetek, hogy sokszor kell bizonyos tárgyakat a menüben Check-kelni (többször mint korábban) és úgy kinyitni vagy megbuherálni, hogy használható legyen. Szóval nyugodtan mondhatom, hogy ha a történetet leszámítom, ez egy új RE játék.



Persze mindezekhez új átvezető jelenetek is dukáltak, ilyen például, mikor Richard nekiesik az óriás kígyónak az meg hamm, elnyeli őt, de számtalan helyen találunk újdonságokat. Azt már csak mellékesen jegyezném meg, hogy a jelenetek szerintem jobb minőségűek, mint a CG filmek a borotvaéles hátterek miatt! A kígyós jelentről eszembe is jutottak az új fegyverek, hisz itt Richard elejti a sohtgunját. Lássuk az új fegyvereket csak így felsorolásszerűen: Assault Shotgunon, Derringer, Barry's .44 Magnum, Saumrai Edge (gyors lőfegyver), Anti-Tank Rifle. A fegyverek kapcsán eszembe jutott egy fontos újdonság, ez a Defensive Item, azaz a védekező tárgyak. A történet során felvehetünk késeket, elektromos sokkolókat sőt Chrissel még gránátot is. Ezek a tárgyak a Defensive Itemek, és nem foglalnak helyet a menüben, hanem egy külön helyre gyűjthetjük őket. Arra szolgálnak, hogy veszélyes helyzetbe kerülünk (például egy zombi erőszakosan ránk mászik) akkor hősünk a sérülés elkerülése végett az adott tárgyat beleszúrja az ellenfélbe, aki ettől általában elesik, sőt jó esetben még meg is hal, így sérülés nélkül megúszhatjuk a találkozásokat. Ez egy nagyon jó ötlet volt, hisz sokszor elkerülhetetlen, hogy egy-két zombi vagy kutya nekünk essen, de most esetleg megúszhatjuk. Jellemző egyébként a grafikára, hogy ha egy Defensive Itemet használatba teszünk, akkor a tárgy (mondjuk a kés) ott fog fityegni főhősünk oldalán! Egyébként a kések újra felhasználhatók, legalábbis néha. Mondjuk ha egy zombi fejébe belevágjuk a DI kést, és az nem hal meg, még vissza lehet szerezni a tárgyat. Csak próbáld meg shotgunnal szétloccsantani a fejecskéjét és már fel is veheted újra.

Az új fegyverek mellé egy-két újabb szörny is dukál. Elsőként itt vannak a villámgyors, karommal "felszerelt" zombik. Gyorsabban futnak, mint mi és marha nagyot sebeznek. De említhetném Lisát is, aki egy mutáns. Jellemzője, hogy a sok biológiai kísérlet és mutáció miatt elpusztíthatatlan, fegyverrel csak feltartóztatni lehet, amolyan kis főellenség. Egyébként a szörnyek egyensúlyát megváltoztatták, így a kutyák és a Hunterek nagy meglepetéseket okozhatnak, de néha a zombik is. Például az meglepett, hogy gyakran átjönnek az ajtókon. Már említettem, hogy a zombik haláluk után ott maradnak a helyszínen, ennek van ám egy hátulütője. Ha mondjuk nem lőttük szét teljesen a fejüket, akkor megvan az esély arra, hogy kicsit később újra felkeljenek – logikus hisz zombik, tehát egyszer már meghaltak. Amennyiben egy zombitól véglegesen meg akarsz szabadulni, el kell égetni. Erre a célra fel lehet venni egy flaskát, amibe benzin tölthető. Mikor megfekszik a zombi menj oda hozzá és használd rajta a flakont, ezzel begyújthatod – öngyújtót nem kell magaddal vinni – így végezhetsz vele teljesen. Benzintöltőt a ládák és az írógépek mellett fogsz találni. A ruhákról annyit, hogy mindenkinek két új cuccot szerezhetünk (kivéve Rebeccát, neki egyet) a végigjátszásokkal, ám ezek között lesznek ismerősök is, a RE3-ból illetve CV-ből, de még a Metal Gear 2-ből is! Ezekről persze még majd részletesen szólok később is.



HIBÁK?

Azok nincsenek, vagy én legalábbis nem vettem őket annak. Nem hiba csak tény, hogy ez a RE nehezebb, mint az eddigi RE játékok. Ez nem baj, hisz így jóval nagyobb kihívást jelent számunkra. Egyébként is untam már,



hogy az új részek egyre könnyebbé váltak. Itt könnyebb meghalni így sokkal óvatosabban kell játszani, és nagyobb lesz a félelmünk a haláltól, ez viszont hihetetlen nyomatékot ad a hangulatnak. Tehát pozitívum! Persze a Hard és a Real Survivor, meg a többi nehezített módok tényleg csak profiknak valók.
A grafikában semmi gond nincs, hacsak...? Hmm, mintha az árnyékok kicsit szögletesek lennének, ezt lassú mozgásnál a közeli képeken lehet észrevenni. Vagy csak a szemem csalt? Azért az nem semmi, hogy eljutottunk odáig, hogy azon kell filozofálnom, hogy vajon az árnyékok tényleg csodálatosak vagy csak szimplán szépek. Szerintem csodálatosak. Egy komolyabb hibával kell csak számolni, ami kicsit kellemetlen lehet. Kevés, mindössze 5 blokkba lehet menteni. Ez bizony lehetne tripla ennyi is, mert így nagyon kell spórolni és bizony nem lehet minden jobb jelenet vagy megnyerés előtt kimenteni állást. Talán annyi negatívum van még, hogy a történetben szinte semmi újdonság nincs, leszámítva néhány apróságot. Ez azonban nem nagy dolog, voltaképpen csak szőrszálhasogatás. Ezek még fél pontot sem vonnak le az összképből, inkább csak a teljesség kedvéért említettem meg őket.

(EZT) VEDD MEG!

A GameCube és vele együtt a Resident Evil egyszerűen csúcs! Nem is kell értékelnem a programot, ez túlontúl tökéletes. Mind a RE rajongók, mind azok, akik esetleg még nem játszottak a játékkal fantasztikus alkotást kaphatnak. Élvezetes és hangulatos az egész, és mindenki számára tartogat meglepetéseket, még azoknak is, akik már sokszor végigjátszották a régi epizódokat. Természetesen tartalmas is az anyag, hisz a két szereplőn és a 10 megnyerésen kívül most is jelen vannak a tikok is. A ruhákról meg a fegyverekről már volt szó, de itt vannak a speciális játékmódok is, összesen három, melyeket a folyamatos újrajátszásokkal lehet előhozni! Van itt egy szimpla behozható Hard fokozat (ez is újdonság, ugyanis a játék elején választhatunk nehézséget), illetve egy felerősített változata, aminek Real Survivor a neve, ebben nincsenek összekötve a ládák, nincs automata célzás, kevesebb lőszer, gyógyítás, keményebb ellenfelek stb. Behozható még az Invisible Enemy mód, azaz amikor láthatatlanná válnak az ellenfelek és csak hangjukból meg az automata célzásból lehet kikövetkeztetni, hogy hol vannak. A harmadik a One Dangerous Zombie mód. Ez amolyan RE3 mód, ugyanis itt a játék során egy elpusztíthatatlan zombi fog minket üldözni (nagyon sokszor feltűnik a játékban, mint Nemsis a RE3-ban), akit csak lassítani lehet, megölni nem. Tényleg fantasztikus, hogy a Capcom milyen elképesztő mértékben fel tudta újítani a RE1-et, minden elismerésem az övé! GC grafikai tudását pedig ez a játék illusztrálja a legjobban, sőt ma 128 bites platformot ez a játék használja ki a legjobban. A legszebb anyag, ha mind a három szuperkonzol kínálatát veszem figyelembe akkor is! Óvatosan kell azonban fogalmaznom, hisz emlékszünk arra is, hogy két éve a Dreamcastra készült Code:Veronica láttán egyből úgy tűnt, ezt a gépet érdemes megvenni, és most ez a helyzet a GameCube-bal is. A különbség csak annyi, a GC-ben sokkal nagyobb jövő van mint a DC-ben volt akkoriban. A Nintendot ismerve, aki végletekig kitartott a N64 mellett akkora katasztrófa nem történhet. Fantasztikus gépet hoztak össze, a játékok alapján és a látványt figyelembe véve talán a legjobbat a piacon. A GameCube egy igazi konzol. Nem több és nem is kevesebb. Lehet, hogy nem lehet vele lejátszani DVD filmeket, de még csak audio CD-ket sem (talán a 8cm-es audio lemezeket lejátssza, ezt nem tudom), csak játékra jó, de arra tökéletes! Később majd talán netezni is lehet vele, de az még odébb van. Valóban igényes játékok fognak jönni GC-re, melyekkel tényleg játszani és szórakozni lehet, ugyan előfordulhat, hogy kell hozzájuk némi fantázia, de ez kell az igazi élvezethez. Talán ezért degradálják le sokan a gépet a dedós szintre, holott csak az a helyzet, hogy már nem tudunk igazán jól szórakozni, mert a játékokból kiveszőben a fantázia és a képzelet ereje. Ha egy játék ezt a két megfoghatatlan dolgot megmozgatja, akkor az már eléri a célját. Ez még megvan a Nintendo játékaiban és gépeiben csak nézd meg a GC-t és a GBA-t.
Sokan azt mondják a Nintendo gyerekes és ezt hibának róják fel. Szerintem sokkal inkább igaz, hogy a Nintendo gépeivel és játékaival újra gyereknek érezhetjük magunkat és ez fantasztikus, semmihez sem fogható érzés. Egyeseknek talán gyerekes dolog újra gyereknek lenni, de ebben a mai túlpörgetett világban jó, nagyon jó érzés! Sőt valójában szerintem a videojátékoknak ez lenne az igazi céljuk, csak sajnos nem érzem, hogy más cég valóban meg tudná vagy egyáltalán meg akarná ezt valósítani. Persze a fenti gondolatmenet pont nem vonatkozik a RE-re, csak úgy általában a Nintendo gyerekesnek kikiáltott játékaira. Még egy érdekes gondolat, ami a RE tesztelése közben fogalmazódott meg bennem. Egészen egyedi érzés és hangulatú dolog volt ugyanis ezzel a felújított RE-vel játszani. A régi történet és a felismerhető klasszikus helyek miatt ugyanis kicsit nosztalgikus érzés volt újra végigmenni a sztorin, talán azért mert már évek óta nem játszottam a RE 1-gyel. Viszont a számtalan újdonságnak és újításnak köszönhetően minden új színezetet kapott. A nosztalgia keverve az újdonság érzésével, ez egy furcsa ám igen kellemes egyveleget és hangulatot adott a RE-nek. Ha régen RE 1 rajongó voltál és megpróbálod a GameCube verziót biztos vagyok benne, hogy érezni fogod ezt te is.

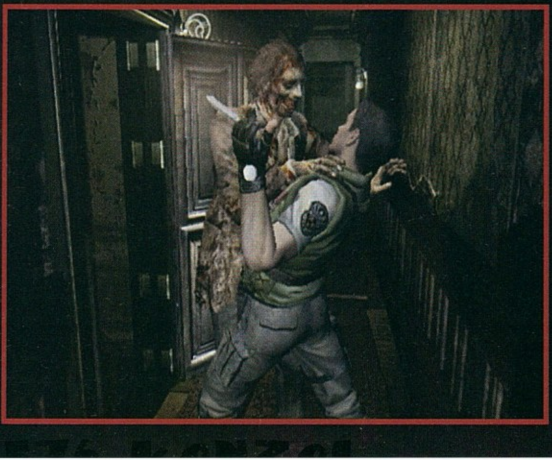


A JÖVŐ

Visszatérve azonban a RE1-re és az elkövetkező időszakra, sokakat izgathat jövő. A Capcom bejelentette, hogy az elkövetkezendő években öt RE játékot fog megjelentetni, valószínű mind GC-re. A következő a teljesen új Resident Evil Zero lesz. Történtben az első előtt fog játszódni és valószínű a RE1 grafikai engine-jét használja, csak még tovább fogják finomítani és még szebb lesz, mint a RE1. Lehet ez még fokozni? Ha Capcom azt mondja akkor biztos! Fontos, hogy a Zero csak GameCube-ra fog megjelenni. Még három a RE1-hez hasonló felújított rész érkezik, ez a Resident Evil 2, 3 és a Code: Veronica is. Valószínű ezek is mind csak GC-re fognak megjelenni, de ez még talán megváltozhat, főleg az idő múlásával. Bár úgy hírlik a Nintendo megvette a jogokat, tehát a következő 3 évben biztos a GameCube lesz a RE platformja. Az utolsó ötödik játék a RE 4 lesz, ami GC-n kívül már más gépre (gépekre?) is meg fog érkezni, úgy 2005 táján. Látható tehát, hogy a RE jövője biztosítva van GC-n és ennek örülhetnek a Nintendo gép tulajdonosai! Ezért a játékért érdemes megvenni a GameCube-ot, már csak azért is, hogy aztán büszkén mutogassuk PS2-es és Xbox-os barátainknak, hogy a mi gépünkre készült játék tudja a legjobb grafikát ma. És ez így van, mert ennél szebbet (és hozzáteszem, hogy játékmenetben jobbat) egyik riválís konzolon sem fogunk találni!

Veres Miki





RESIDENT EVIL

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

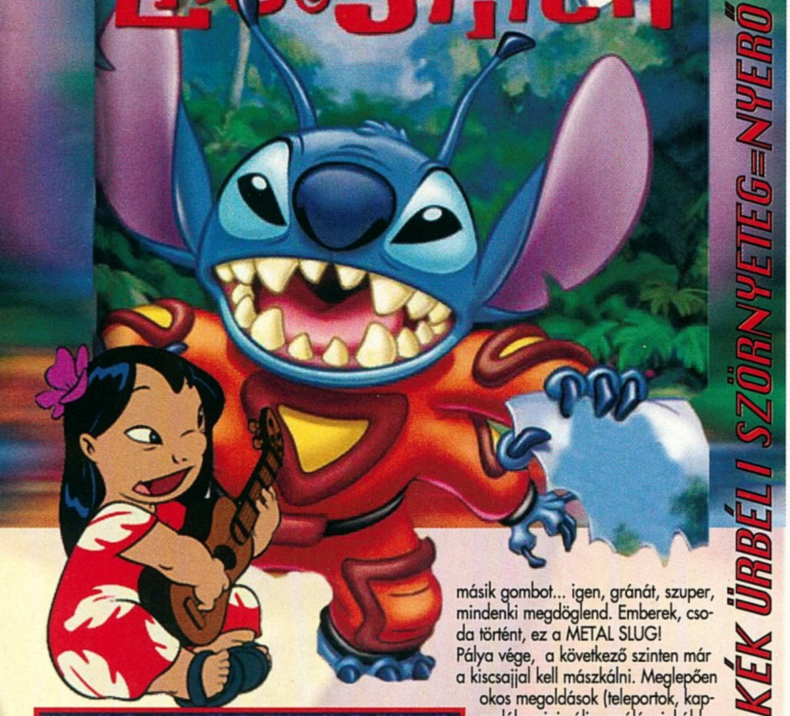
1 JÁTÉKOS
8 BLOKK

✓ HIHETETTLEN, EGYEDÜLÁLLÓ GRAFIKA, TARTALMILAG FELÚJÍTVA, FOKOZHATATTLAN HANGULAT

× KEVÉS HELYRE LEHET MENTENI

10 pont

Disney's Lilo & Stitch



KIS HAWAII LÁNYKA+KÉK ÜRBÉLI SZÖRNYETEG=NYERŐ PÁROS



"Már megint egy Disney-játék" – sóhajtottam fel, midőn megláttam a tesztelésre kirendelt kártya-halomban a Lilo and Stitchet. A két hónapja élvebon-colt Return to Neverland emléke még élesen kísértett, a középszerűség ás az unalom fojtogató köde lengte be a szobát Kevésbé irodalmian: a hátam közepére kívántam az egészet. Szokás szerint a filmnek Magyarországon se híre se hamva, sőt, a netet feltúrva sem lettem sokkal okosabb: a rivjú írásának időpontjában még az amerikai premierre sem került sor. Az előzetesekből annyi derült ki, hogy a legújabb Disney-csoda főszereplője Stitch, aki kicsi, kék, randa, négy keze van, és az ismert univerzum egyik legveszélyesebb csirkefogója. A kicsiny szörnyeteg űrhajója a Földön landol (inkább lezuhan), ahol furcsa héroszunk összeakad Liloval, a fiatal hawaii lánykával. A nehezen induló kapcsolatból barátság lesz, Stitch kemény szíve meglágyul, rengeteg régi Elvis számot hallgatnak, a betétdalt pedig az A-Teens énekli. Ennyi nagyjából elég is volt ahhoz, hogy a lehető legnagyobb óvatossággal csúsztassam a kártyát a GBA-ba, felkészülve arra, hogy végül úgyis a radiátorhoz kell magam láncolni a teszt megírásához szükséges játékmennyisége teljesítése végett. Játék indít, aranyos főcím, első pálya... Jesszus Atyaúristen, mi történik itt? A képernyőn Stitch, tényleg kék, tényleg négy keze van, mindegyikben fegyver, és lő, de kőkeményen ám. Elindulok, jön az ellen (fura, többszínű szörnyek, meg ilyen helikopterre emlékeztető szerkezetek, szintén szörnyeket szállítva) lövök, ahogy a csövön kifér, felkapok valami power-upot, most már nagyobb bigyókkal tüzelek Fedezék mögül támadnak rám, nem lehet őket kilőni, a francba, lássuk a másik gombot... igen, gránát, szuper, mindenki megdöglend. Emberek, csoda történt, ez a METAL SLUG!

Pálya vége, a következő szinten már a kiscsajjal kell mászkálni. Meglepően okos megoldások (teleportok, kapcsolók, minimális ugrálás, inkább a probléma felfedezésen/megoldáson van a hangsúly), sok eredeti ötlettel. Most veszem szemügyre jobban a grafikát: szép, az animáció profi, már az előző pályán is nagyon tetszett, ahogy Stitch vicsorgott. A harmadik pálya versenyzős, Stich űrjárgányával kell lövöldözni. Ez se rossz, bár nem éri el a Jimmy Neutron hasonló szintjeinek a kidolgozottságát, de az AOTC-nál mérföldekkel jobb. Itt legalább rajzoltak az űrhajók, nem erőltették a 3D-t ott, ahol annak semmi keresnivalója.

Nagyon kevés játék tud már meglepni, de a Lilo and Stitchnek sikerült. Bátor játék, a készítők bebizonyították, hogy nem csak tündibündi kutyuskákat, színes virágocskákat és rosszcsont, de azért szeretnivaló szörnyikéket felvonultató platformert lehet csinálni egy rajzfilmből - bátran hozzá lehet nyúlni más, "felnőttebb" stílusokhoz is, mert néha nagyon beválik. Nem tudom, hogy a vadállat módjára lődöző Stitch miatt (pontosabban: ellenére) hány szülő dönt majd a játék megvásárlása mellett (vér mondjuk nincs benne), de egy kipróbálást mindenképpen megér, hátha a leendő Stitch-rajongó gyerkőc jobban eljátszik majd vele, mint egy buta, pár óra alatt megunható ugrabugrával.





LILO & STITCH

UBISOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
JELSZAVAS MENTÉS

✓ SZUPER HANGULAT, JÓ ÖTLETEK
× NEM FELTÉTLENÜL AJÁNLHATÓ A FIATALABB KOROSZTÁLYNAK

8.5 pont

Frogger The Great Quest



SZÉGYELD MAGAD, BREKI!



No, akkor essünk túl e havi TÁP-unkon. Nem, nem a GBA-t készülöm felfalni, csupán kényszerűségből új játékstílus-meghatározást alkottam. Havonta legalább egy tucatnyi gémbojos játék megy át a kezeim között (ezek jelentős részéről olvashattok is az újság hasábjain, a többit meg ne bánjátok, mert olyan szinten rosszak, hogy a jóságos főszerkesztő bácsival karöltve kénytelenek vagyunk távol tartani őket a Konzol lapjaitól), és úgy látom, hogy kezd kialakulni egy játékcsoport, méghozzá a Teljesen Átlagos Platformjátékoké. Komolyan, minden hónapban van két-három ilyen. Közös jellemzőjük, hogy viszonylag jól néznek ki, viszonylag szórakoztatóak, és viszonylag tisztességesen hozzák a kötelező játékelemeket – és ennyi, nincs tovább, az eredetiség, no meg a hangulat ritkán látott vendégek errefelé. Mostani elemzésünk tárgya, a Frogger is ilyen anyag, akár az újonnan alkotott kategória zászlóvivője is lehetne. Értem én a Konami szándékát, hogy évente új bőrt akar lenyúzni az ősöreg franchiseról (a tavalyi, az arcade gyökerekhez közelebb álló próbálkozás is elég halovány volt), de valahogy másképp kéne csinálniuk. A Frogger Advance ugyanis egy kétségbeejtően átlagos ugrálós játék, amolyan tizenkettő-egy-tucat game, amiből minden második héten akad egy. Nézzétek meg a képeket: nem csúnya, sőt, néhol kifejezetten tetszetős, de ezt már valahogy egyre kevésbé tudom kiemelkedő pozitívumként értékelni a végső pontozás során. Eszméletlen mennyiségű játék jön ki GBA-ra, a többségük jól néz ki, a Frogger is jól néz ki, akkor kérem szépen ez már elvárás, nem előny. A játékmenet semmi olyasmit nem tud felmutatni, ami fél óránál tovább lekötné az embert. Frogger koma hercegnőt keres magának (igen, kitaláltátok: királyfi szeretne lenni őkelme, némi smárolás útján), ugrándozik, bogarakat meg méhecskéket csapdos le a nyelvével, összeszed pár speciális mozgást (kedvencem a felfúvódás, melynek segítségével magasabb/távolabb fekvő helyekre is átvitorlázhattunk) gyűjti az érméket (vásárolni lehet velük, néhol meghatározott számú coin összegyűjtése után juthatunk csak tovább), meg a kristályokat, néha víz alatt úszkál (ez elég jól néz ki, a játék tán legszebben kidolgozott része) és jól elvan magában. A tisztelt játékos meg eközben halálra unja magát, mert a Frogger könnyű, és egyszerű, mint a kapanyél. Valószínűnek tartom, hogy a fiatalabb korosztályt célozták meg vele, nekik talán tetszik is, és az sem zavarja őket, hogy az anyuka/apuka által tizenikszezer forintokért megvásárolt játék egy délután alatt kipörgethető, és a végigjátszás után már semmi izgalmat nem tartogat.

Hipp-hopp, túl is estünk az e havi TÁP-on, ez jó gyorsan ment. Ajánlani nem ajánlom, maximum békarajongó ifjoncoknak - ők meg inkább menjenek ki valami tóra, és lessék meg őket élőben, az jóval olcsóbb, és jóval szórakoztatóbb elfoglaltság, mint egy középszerű játékkal rontani a szemünket. Pont, várom a következő havi TÁP-os versenyzőt!

Liquid



FROGGER ADVANCE: THE GREAT QUEST

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
JELSZAVAS MENTÉS

✓ SZÉP GRAFIKA, ARANYOS SZEREPLŐK
× TELJESEN ÁTLAGOS PLATFORMJÁTÉK

5 pont


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
Nintendo®
GAMING 24:7
Valódi játékos vagy?
GAME BOY
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE
SUPER MARIO BROS. 2 & MARIO BROS.
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
WARIOLAND 4
Nintendo
GAME BOY ADVANCE™
Kemény játékok. Elterelés nélkül.

DESERT STRIKE ADVANCE



Volt egyszer, hol nem volt, egy messzi-messzi galaxisban... izé, szóval itt a Földön egy hatalméhes bácsi. Már gyerekkorábban is állandóan katonásdit játszott, hatodik születésnapjára pedig Kalasnyikovot kapott apukájától, a gazdag olajsejktől. Mire tizennégy lett, saját magánhadserege volt, unalmas délutánokon két csapatra osztotta őket, és élőben játszotta le velük gyermekkora legizgalmasabb, akkor még ólomkatonákkal végiggyűrt csatáit. A magánhadsereg csak nőtt, csak nőtt, huszonéves korára már százezer embernek parancsolt. Apuka is elhalálozott közben, valószínűleg a szégyen kergette a sírba, miután kiderült róla, hogy az ellenséges hatalmak ügynöke – fiacskája pedig jó hazafiként becsukatta az elnöki palota legmélyebb pincéjének legsötétebb cellájába. A fiú felnőtt, atomkísérleteket folytatott, összebalhézott a szomszédos országokkal, még a nagyhatalmú Államokat is magára haragította. Elfogta a titkainak kikutatására küldött kémet, jól megkínozta, és várta az ellencsapást. A büntetés természetesen nem maradt el...

SIVATAGI VIHAR

Mielőtt végképp átmennénk huszadrangú akcióregénybe: a fentiek képezik a Desert Strike előzményeit (na jó, hozzáköltöttem egy kicsit, ha így folytatom, a végén még Chuck Norrisnak fogok forgatókönyveket írni). Nagyszerű, a C-kategóriás akciófilmek/sorozatok bájosan bugyuta világát idéző alaphelyzet: őrült diktátor, hatalmas arzenál, részünkről meg egyetlen (igaz, alaposan felfegyverzett) Apache helikopter – a feladat pedig a harmadik világégés megakadályozása. Nem véletlenül ismerős sokaknak az alapszitu, ez a Desert Strike ugyanis természetesen AZ a Desert Strike. A klasszikus, kilencvenes évek elején megjelent játék, a videojátékok történetének egyik alapvetése, ami annak idején szinte mindenki személyes toplistáján ott szerepelt, mint kötelezően beszerzendő/végigjátszandó darab. Én először Megadrive-on találkoztam vele, de létezett SNES-es és Amigás verziója, sőt később szinte minden ajkkoriban kapható platformra átírták. Az Electronic Arts a DS sikerét látva rögtön sorozatot is csinált a helikopteres játékból, a 16 bites korszakban a Jungle, majd az Urban Strikeal játszhattunk, a későbbiekben pedig Playstationön kergethettük a gonoszokat a Soviet Strikeban, majd a Nuclear Strikeban. A mostanság futó nextgen konzolokra egyelőre még nincs Strike-játék (tényleg, miért nincs?), így meg kell elégednünk a sorozat első darabjának GBA-s inkarnációjával. Nem mintha ez olyan nagy baj lenne, a Desert Strike még mindig kitűnő játék, ami megérdemli minden GBA-t birtokló akció-fanatik figyelmét.



MISSZIÓ: MAJDNEM LEHETETLEN

Adott tehát egy helikopter, tele tankkal, dugig töltve lőszerrel, egy nagy adag Hellfire rakétával, és pár Hydrával (aki nem tudná: ez is rakéta). A Desert Strike nélkülöz mindenféle, manapság oly divatos háromdés megjelenítést: terepet döntött, izometrikus nézőpontból látjuk, az Apacheunk pedig adott magaságban repül, süllyedésre/emelkedésre nincs lehetőség. Ebből rögtön nyilvánvalóvá válik, hogy a Desert Strikenak semmi köze nincsen a szimulátorokhoz, teljesen arcade-irányítással rendelkezik a drága. A jobb/bal iránygombokkal tudjuk forgatni a gépet, az előre/hátra irányokkal mozgunk, az A a gépágyú, a B a Hellfire, az R a Hydrát engedi el, az L plusz iránygombokkal pedig oldalazni tudunk. Az irányításba pár perc alatt bele lehet jönni, és némi gyakorló lövöldözés után mindenki biztosan fogja uralni a gépet. Erre szükség is lesz, mert kint a terepen már minden mozdulatnak a helyén kell lennie, hibázni nem nagyon lehet. Az eligazítás előtt választhatjuk ki a segédpilótánkat is, az ő személye azért fontos, mert a co-pilot kezeli a csörlőt (ezzel tudunk embereket/utánpótlást felhúzni a gépre) és a fegyverekért is felelős őkelme (jobb segédpilóta – pontosabban lősz). A tapasztaltabb versenyzők neve mellet kezdetben MIA felirat díszeleg, ez azt jelenti, hogy nekünk kell őket kiszabadítani, hogy választhatóvá váljanak. Co-pilot kiválasztása megvolt, menjünk az eligazításra! Itt röviden ismertetik velünk az éppen soros kampány objektíváit. A feladatok változatosak, radartornyokat kell lerombolnunk, rakéta-kilövőhelyeket semlegesítenünk, lebukott kémeket kiszabadítanunk, vagy éppen egy teljes bázist eliminálnunk. Az objektívákat érdemes sorrendben megcsinálni, egyszerűen azért, mert fokozatosan nehezednek, minek kezdjük a legdurvábbal? Tájékozódni a térképen tudunk (nyomd meg a Startot) plusz páncélunk/lőszer és rakétafeltöltöttségünk/üzemanyagmennyiségünk helyzetéről is itt nyerhetünk tájékoztatást. A map nagyon korrekt, fel van tüntetve rajta minden a fontosabb objektumoktól kezdve a lőszer/üzemanyagcsomagokon át a megsemmisítendő célokig minden, eltévedni gyakorlatilag lehetetlen. A legnagyobb problémát egyébként sem a tájékozódás, hanem az életben maradás fogja okozni. Az ellenfél okos, az





CSAPÁS A MÚLTBÓL

egyszerű géppisztollyal lövöldöző katona is veszélyt jelenthet, a tankokról, lőtornyokról és ellenséges légi-járművekről nem is beszélve. A túlélés kulcsa az óvatos nyomulás, aki Rambóként ront az ellenre, hamar megjárja. Nagyon oda kell figyelni a lőszer és üzemanyag utánpótlásra is. Ha kifogyunk valamiből nagy baj van: nem tudunk lőni, vagy kerozin hiányában belezúgunk a jóságos anyaföldbe. Hálistennek van utánpótlás is (ha nem is bőséges), még a páncélunkat is tudjuk javítani – mindezt a csörlővel felhúzható csomagocskákkal (+ a megmentett baráti kommandósok és szimpatizánsok kipakolásával) valósíthatjuk meg. Egy pályán mindenből korlátozott mennyiség áll rendelkezésünkre, ne legyünk mohók, osszuk be szépen, mert ha a misszió végére elfogynak a cuccok, akkor nincs segítség, elpusztulunk nyomorultul, és kezdhetjük az egész kampányt előröl. A harcok során (az óvatos megközelítés mellett) ügyeljünk arra, hogy ne nagyon csapódjunk neki az épületeknek – az ezekkel való találkozás ugyanis rendkívül rossz hatással van kopterünk fizikai állapotára. Hosszabb tűzharc esetén pedig használd az oldalazást, egy ügyesen kikerült rakéta életet menthet.

FÉRFIAS SZÓRAKOZÁS

De még mennyire hogy az! A Desert Strike Advance az eredeti DS tökéletes portja, igaz, annak apróbb hibáit is örökölte. A fegyver (azaz a segédpilóta) nem mindig tart arra a célra, amit elvárnánk tőle: a puskás emberkét lövi olyankor, mikor mi inkább a vadállat módjára lődöző légvédelmi ágyút szeretnénk örökre elhallgatatni. Aztán itt van a térkép: jól lehet tájékozódni rajra, és tényleg minden szükséges infót tartalmaz, de ezek közül párat (például a páncélzatunk állapotát és a rakéták számát) igazán kitehették volna a játékképernyőre, úgy sokkal kényelmesebb lenne a dolog. Ezektől az apróságoktól eltekintve a Desert Strike még mindig nagyszerű játék. Nehéz, de nem idegesítő, és ez ritkaság manapság. Magával ragad, hiába lőnek le ötször egymás után, mégis megvan benne a jó játékok privilégiuma: "csakazértis" nekimész hatodszor, mert meg akarod csinálni. Erősen ajánlott!

Liquid





DESERT STRIKE ADVANCE

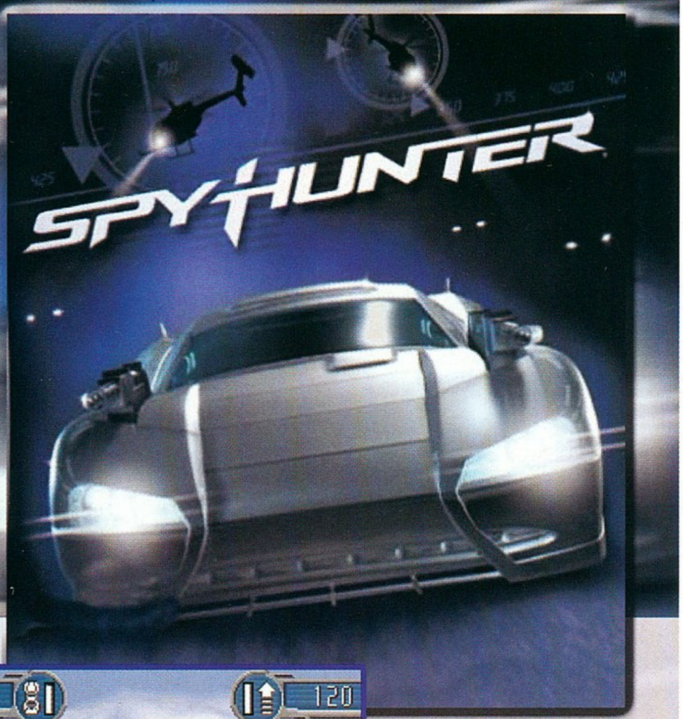
ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
JELSZAVAS MENTÉS

✓ IGAZI RETRO ÉLMÉNY, KEMÉNY KIHÍVÁS
× UGYANAZ, MINT TÍZ ÉVVEL EZELŐTT

9 pont

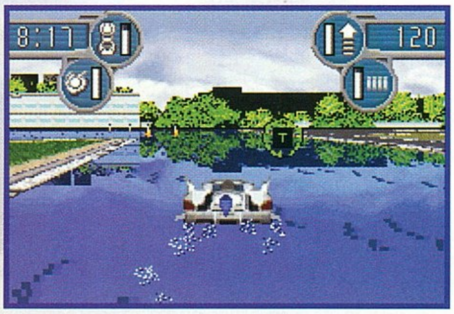




KÉMEK, MINT MI

A GBA a retro hazája: számtalan régi NES/SNES/Megadrive klasszikus újrafeldolgozása érkezik a gépre, és mi, őszülő szakállú aggastyánok ennek nagyon tudunk örülni. A Spyhunterrel én még valamikor az ősidőkben találkoztam először a szép emlékű C-64en. Akkoriban csúcsjátéknak számított látványos autós akciót ígérve mindenkinek, aki beruházott rá. A gémbojos verzió ugyanezt az ígéretet hordozza magában, csak most jóval csinosabb grafikai körítéssel. A játék első pillantásra egy átlagos Mode7es versenyzős őrületnek tűnik, de ez ne tévesszen meg senkit: az autó úton tartása csak mellékes tennivaló, a lényeg a missziók teljesítésén van. Összesen nyolc küldetést kell végignyomnunk a végső sikerhez, és már most megmondom, hogy nem lesz könnyű feladat. Hálistennek ezúttal nem az izomból elrontott irányítás, vagy a dögunalmas feladatokat elénk állító játékmenet miatt kell hosszan szenvednünk, hanem azért, mert a Spyhunter nehéz, vagy inkább NEHÉZ, így nagybetűvel. Mit is kell csinálnunk? Van ugyebár egy jól felszerelt szuperautónk, beépített gépágyúval és rakétákkal (a kémautók széria-felszerelése, gondolom) ennek segítségével kell majd különféle objektumokat (általában járműveket) megsemmisítenünk, SATCOMokat (mini műholdvevőket) aktiválnunk, ugratnunk, célba lőnünk, mindezt ráadásul úgy, hogy minimális mértékben rendezzünk csak pusztítást az úton kolbászoló vasárnapi sofőrök között. Ez pedig nem lesz egyszerű: nagyon ritka az olyan játék, ahol háromszor (!) kellett nekiugranom az első (!) missziónak. Hibázni egész egyszerűen nem lehet, az objektívákat vagy száz százalékra teljesítjük, vagy sehogy. Néhány pályán ráadásul az idő is számít, nincs felemelőbb érzés, mint amikor két másodpercen bukod el azt a missziót, aminek már amúgy is tizedszer futottál neki. A nehézség azonban nem negatívum, értékelendő, ha egy ilyen játékban van kihívás, és nem lehet egy fél délután alatt a végére érni. Grafikailag ugyan nem kiemelkedő a Spyhunter, de hozza az elvárható színvonalat, néhány ponton (például a robbanások megvalósításánál) bőven túl is teljesíti azt. Jó poén, hogy csodajárgányunk túlzott sérülés (ilyet látni fogunk bőven) szétesik, és egy motor lesz belőle, illetve nagyobb vizeken áthaladva motorcsónakká változik át – igazi, James Bond filmbe illő momentum.

Külön kiemelném még a zenét, mert az bizony elsőrangú. Semmi prüntyögés, dögös, az akciót nagyszerűen aláfestő gitármuzsika szól a küldetések alatt, a főmenű zenéje pedig olyan jó, hogy sokáig kutattam utána, hátha valami jóember kiszedte belőle valahogyan, és felrakta az internet valami sötét zugába (nem találtam meg). A Spyhunter igazi tökös autós akciójáték, kemény kihívás, aki szereti az ilyesmit, feltétlenül próbálja ki, mert megéri a pénzét.



SPYHUNTER

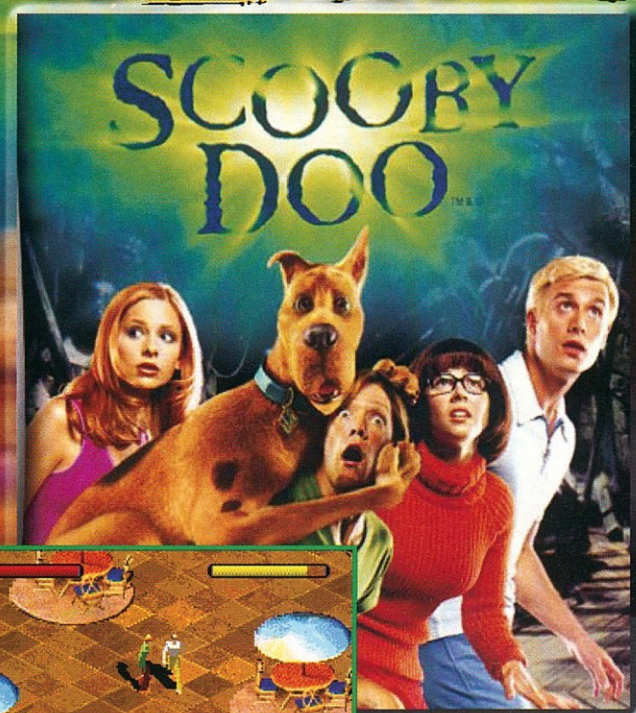
MIDWAY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL, MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ SZUPER AUTÓS AKCIÓJÁTÉK
× BAROMI NEHÉZ

8.5 pont





SCOOBY VS. SZELLEMEK

Valamit már az elején szeretnék leszögezni: ki nem állhatom szerencsétlen Scooby-Doot (ez is jól kezdődik, mi?). Pár éve, amikor először belebotlottam a sorozatba a Cartoon Networkön, teljesen elképedtem. Tudtam, hogy komoly rajongótábora van a sorozatnak, amerikai gyerkőcök generációi nőttek fel rajta, ennek megfelelően legalább is valami közepes, de a maga módján szórakoztató műre számítottam. Nem jött be a dolog, mi több, borzalmas volt. A rajzfilm bugyuta humora, az agyatlan történet (mindegyik sztori ugyanarról szól: a banda plusz Scooby elutaznak valahova, ott rejtélyes, misztikus dolgok történnek, és a végén leleplezik a gonoszt, lerántva az arcáról a maszkot, akár többször is), a bántóan stílustalan karakterek hamar elvették a kedvemet a további próbálkozástól, azóta automatikusan a távirányítóért nyúlok, ha meglátom valahol.

Ezek után érthető, hogy nem nagy lelkesedéssel kezdtem bele az idióta kutya kalandjainak legújabb megfilmesítése (főszerepben a nyálgyár Freddie Prinze jr, és az ennivaló Sarah Michelle Gellar, azaz mindenki kedvenc vámpírhentelő Buffyja) alapján készült gémbojos játékba. Kezdjük talán a pozitívumokkal: a Scoobdy-Doo nem a szokásos (értsd: a sokat átkozott ütlegelős platform) stílusban próbálja előadni magát, hanem egyéni utakon jár. A játék műfaját nagyon nehéz lenne meghatározni, maradjunk annyiban, hogy leginkább kalandjáték, jó sok akcióval és némi puzzle, illetve RPG beütéssel, szóval alaposan összekotyvasztottak benne mindent a fiúk.

A játékterez izometrikus nézetből látjuk, a hátterek kétdimenziósak, a karakterek pedig poligonokból épülnek fel (jó kevésből). A problémák már itt megmutatkoznak: a játék csúnyácska. Nem tudom, miért nem lehetett rajzolt emberkéket szerepeltetni, sokkal jobban és stílusosabban nézett volna ki az egész, ezek a 3D-s izék engem mindenre emlékeztetnek csak élőlényekre nem. Túlságosan szögletesek, és elég bénán mozognak, különösen igaz ez Scoobyra. A sztori szerint a Spooky Island rejtélyét kell majd megoldanunk (gonosz szellemek és szörnyek özönlötték el a szigetet, ismeretlen okból), nyolc fejezeten keresztül keresve a nyomokat. A legtöbb időt az össze-vissza mászkálással fogjuk tölteni: nem nagyon tudom értékelni az olyan húzásokat egy játék részéről, amikor egy adott feladatot (pl. derítsük ki, honnan jönnek a szellemek) újabb (találjunk meg iksz számú kulcsot) és újabb (kerítsük elő Velmát) és még újabb (keressük meg Velma szemüvegét) mini-feladatokra bontanak le, csak azért, hogy huszonhatszor kelljen oda-vissza rohangálnunk ugyanazon a helyszínen. Harc lesz, erre valók a karakterek (öt van belőlük, mindegyiket fogjuk majd használni: Scooby, Velma, Fred, Daphne, és Shaggy) speciális tulajdonságai – Fred nagy tárgyakat képes mozgatni és jól üt, Daphne gyors és ügyesen rúg, Velma pedig eszes, plusz képes a mini-gamek megoldására, és így tovább...

A harcok során az életerőnkből vesztünk (ha sérülünk) és a staminánkat használjuk fel. Mindkettő visszatölthető, elsősorban kajával (a kutya esetén Scooy-Snackkel), ilyesmit találhatunk, de vásárolhatunk is (erre jó a token-gyűjtögetés). Velma mini-játékai (négy darab: Unlock the Chest, Repair the Pipes, Lights Out, Musical Mayhem – egyik sem túl bonyolult, hely hiányában nem is mutatom be őket részletesen) egyébként a menüből is elindíthatók, így gyakorolhatjuk őket a fő játékon kívül is.



A Scooby-Doo végső soron nem rossz játék, csak ne ez lenne a neve, és ne ezek az idegesítő karakterek szerepelnének benne. A párbeszédek továbbra is borzalmasak, meg kéne kínozni, aki kitalálta őket. Scooby rajongók tegyenek hozzá egy pontot a végső értékeléshez, annyit vontam le tőle az alaptémáért... ;-)

Liquid

SCOOBY DOO: THE MOTION PICTURE

THQ

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ SOK FELADAT, VÁLTOZATOS
× SCOOBY DOO, HELYENKÉNT RANDA GRAFIKA

5 pont





Gondolom, miután mindenki megnézte legalább kétszer a Klónok Támadást (hárdkór rajongók meg tízszer, szigorúan a felirat nélküli, digitális változatot persze) nem okozok túl nagy meglepetést azzal, ha elárulom: a film premierjével párhuzamosan a játékverzió is napvilágot látott, mégpedig exkluzíve Gameboy Advance-ra. Ez utóbbi azért elég érdekes. A Baljós Árnyak premierjét féltucatnyi játék kísérte mindenféle platformon, az ütős/vágós akciótól a Jar-Jar színezésig/nyomtatásig (lásd Reiker bácsi múlt havi SW történelmét), most meg szinte semmi, gyakorlatilag ez az egy játék tartja a frontot (meg talán a Jedi Starfighter). Van ugyan Obi-wan, meg Jedi Knight 2: Jedi Outcast, de ezek nem kifejezetten Episode 2 játékok – sőt, semmi közük nincs a kurrens filmhez (mint ahogy a Jedi Starfighternek se sok). Mindegy, Lucasék ezek szerint visszavettek az első rész kapcsán nyakunkba zúdított marketing overkillből, én ennek csak örülni tudok. Azon viszont már kevésbé örömködöm, hogy az (amúgy egész jóra sikeredett) filmből megint nem sikerült maradandó játékot alkotni.

"BEGUN, THIS CLONE WAR HAS"



Az Attack of the Clones a szokásos kardozós-pusztítós-ugrálós platform anyag, némi Mode7-es röpködéssel/lövöldözéssel dúsítva. Ez magában még nem lenne olyan nagy baj (eltekintve attól, hogy minden második GBA-s filmfeldolgozás ezt a stílust erőlteti manapság), ha a játékmenet fel bírna mutatni némi eredetiséget. De nem bír, sajnos. Adott tizenegy pálya, melyek szépen végigkövetik a film történetét (minden főbb helyszínen megfordulunk majd a genosisi csatáig bezárólag), három karaktert irányíthatunk felváltva (javarészt Anakint meg Obi-Want, de egy pálya erejéig Mace Windu mesterrel is nyomulhatunk) de ezzel ki is fújt a dolog. A pályák döntő többsége az ellenfelek lecsapkodásából meg ugrálásból áll, mely ugyan élvezetes, de hamar unalmassá válik. A kardozással rögtön problémák adósnak: a játék nem a megszokott "lenyomom valamelyik gombot, és ütök" típusú irányítást használja, hanem az iránygomb+A kombináció egyidejű megnyomásával tudunk támadni. Ez kezdetben meglehetősen szokatlan, és bele fog telni egy időbe, amíg megszokod, és hatékonyan alkalmazni tudod. Jó poén, hogy force powereket is lehet használni (három darabot: Jump, Push, és Super Push), az Erőt a kis zöld bigyók felszedegetésével tudod tölteni, a háromféle támadás növekvő mennyiséget fog elhasználni belőle. Oké, az ütlegelés még nagyjából rendben is volna, de a 3D-s röpködős részekkel már nem voltam kibékülve. Randák, és nehezen irányíthatók. A platform részek grafikája kellemes, a szereplők kidolgozottsága pedig kifejezetten jó – aztán jön egy ilyen siklós/űrhajós rész, és majd kifolyik a szemed tőle, olyan gyengén vannak megcsinálva, ezeket nyugodtam kihagyhatták volna.

Ha odavagy a Star Warsért, és túlvagy a cikk elején emlegetett tizedik mozizáson: nos, akkor vedd meg nyugodtan, egy darabig el lehet vele lenni, és végül is végigjátszhatod benne újra a filmet. Ha viszont csak egy jó platformjátékra vágysz, keresgélj másfelé, bőven van az AOTC-nél jobb választás is a jelenlegi felhozatalban.

STAR WARS EPISODE 2 ATTACK OF THE CLONES

THQ

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
JELSZAVAS MENTÉS

✓ STAR WARS, AUTENTIKUSAN KÖVETI A FILMET
× KISZÁMÍTHATÓ ÉS NÉHA UNALMAS, GYENGE RÖPKÖDŐS RÉSZEK

6 pont





FORMA 1 SZIMULÁCIÓ – ABSZOLÚT KEZDŐKNEK

Pár hónapja a Driven (emlékeztek ugye, a Stallone-film alapján készült autós játékról beszélek) kapcsán már elmélkedtem arról, hogy nincs igazi Formai 1 szimuláció Gameboyra, és hogy a gép korlátai miatt valószínűleg soha nem is lesz. A Titusnak nem is kellet több (biztos ők is olvassák a Konzolt ;-)) és piacra dobták a Downforce nevezetű versenyzőjüket, mely (a sajtóanyag szerint) az "első igazi F1 szimuláció" a GBA-n. Ez mind szép meg jó, hajlamos vagyok hinni a fejlesztő bácsiknak, a probléma csak az, hogy már félórányi játék után kiderül róla, hogy nem igaz. A Downforcenak annyi köze van az autentikus F1 szimulációhoz, mint nekem az eszkimó folklórhoz – azaz nem túlságosan sok. Egyszerű autóverseny ez kérem, nem szépítsük a dolgot. A játék elején elmesélt sztorival (mert olyan is van ám itt, nem csak úgy durbelebumm nyomjuk a gázpedált a nagyvilágba) ugyan magyarázni próbálják a bizonyítványt, miszerint a Downforce egy minden szabályokat nélkülöző, brutális verseny, ahol a csak a sebesség számít, olyan versenyzők által létrehozza, akinek elegük volta a "normális" F1 kötött szabályaiból. (Azokból néha nekem is elegem van, pláne a mostanában előforduló, erősen pénzszagú győzelmekből, ahol láthatóan inkább a szponzorok igényei, mint a valós erőviszonyok döntöttek el egyes viadalokat – no de egyelőre nem 576 lóerőnek hívják a lapot, le is lövöm magam a szubjektív véleményemmel). A játék elején négy lehetőség közül választhatunk (Arcade Trophy, Free Race, Time Attack, Championship) – a nevek beszédesek, az első három gyakorlásra szolgál, megkötés nélkül, limitált számú pályán versenyezhetünk, míg az utolsó egy hagyományos bajnokság-mód (itt lehet unlockolni a többi pályát). Pályákból van bőven, a világ nagyvárosaiban kell versenyeznünk (Sydney Hongkong, Vegas, csak hogy párat említsek) én nyolcig számoltam, akinek lesz hozzá türelme, többet is kicsikarhat (tizennégy van összesen). Nekem nem volt, ennek legfőbb oka az, hogy a game nagyon hamar unalmassá válik. Nem vagyok egy nagy virtuális autóversenyző, de szinte minden versenyt megnyertem kapásból, ez pedig nem túl jó hír azoknak, akik szeretnek elmélyedni egy ilyen anyagban, és hosszan tartó kihívást várnak el tőle. A játék szavatosságát némileg növeli a karakterválasztás lehetősége (itt tulajdonképpen kocsit választunk a grip/handling/accleration/speed főértékek alapján), de ettől sem kell túl sokat várni, olyan borzalmas nagy külömbség nincs az egyes autók között. A fejlesztők szimulációs állítása a versenyek során bukik meg végképp: az igazi F1 autók nem így viselkednek, ez abszolút arcade modell, pofátlanság szimulációnak nevezni. A pályák fokozatosan nehezednek ugyan, de még a későbbi arénák is gond nélkül teljesíthetők – szerintem csak azoknak fognak nehézséget jelenteni, akik nem játszottak soha mondjuk F-Zeroval vagy a Mario Karttal.

Ennyi lenne a Downforce, és ez így nagyon kevés. Vásárolható alkatrészek nincsenek, autófejlesztés nincs, multiplayer nincs (!), a grafika jóindulattal is csak közepes – vissza a gyakorlópályára, a kvalifikáció sikertelen!

Liquid



DOWNFORCE

VIRGIN

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
JELSZAVAS MENTÉS

✓ KEZDŐK IS TALÁLNAK BENNE ÖRÖMET
× GYENGE GRAFIKA, SEMMI KÖZE A F1-HEZ

4 pont

Vágjunk a közepébe! A Jimmy Neutron szép nagy rajongótábort szedett össze magának az évek során, és ma gyerkőcök százezrei várják nap mint nap, hogy mi történik a furcsa frizurájú zsenivel. Hmmm, azt hiszem, kicsit túlságosan is a közepébe vágtam. Aki esetleg nem tudná: Jimmy Neutronnal a Nickelodeonon (népszerű amerikai rajzfilmcsatorna, a legtöbb kábelhálózaton nálunk is fogható valamilyen formában) lehet összefutni, ahol ifjú zseniként boldogítja kalandjaival a gyerekhadat. A cikk írója őszintén bevallja, hogy még soha nem látott egyetlen epizódot sem, de ez nem akadályozta meg abban, hogy nagyon jót játsszon a rajzfilmsorozatból készült film alapján készült játékkal.

Alapszitu: a gonosz King Goobot (a rettegett Yokian Birodalom retteget lakóinak retteget ura) elrabolja Jimmy szüleit, hősünk pedig felkerekedik, hogy visszahozza papát-mamát a galaxis másik végéből. Segítőtársa is akad: hűséges robotkutyája, Goddard (nem összetévesztendő az újhullámos francia filmrendező-zsenivel, ő egy d-vel írja a nevét). Űrutazáshoz űrhajó szükségeltetik, űrhajóhoz pedig alkatrészek, először ezeket kell összeszednünk kis városunkban, Retroville-ben és környékén.



Egyébként a game abszolút követi a film/sorozat vizuális világát, a JN rajongói nem fognak csalódni ezen a téren (sem). A játék egyébként magában, a rajzfilmmel való összehasonlításon túl is szép, a szereplők jól animáltak, és technikailag is megállja a helyét: az űrhajós/versenyzős részek (ilyenek is vannak ám) kidolgozottsága korrekt, akár különálló játékként is megállná a helyét. Nem beszéltem még a multiplayerről (kétféle van: lövöldözős/platform és versenyzős), és nagyon jó móka.

A Jimmy Neutronnal egy igazi probléma van: egy erősen behatárolható (mondjuk 6-12 éves korig)



A Jimmy Neutron egy teljesen hagyományos 2D-s platformjáték, amivel láthatóan a fiatalabb közönséget célozták meg. Ez nem jelenti azt, hogy a játék bugyuta lenne (nagyon is ötletes), ráadásul a fejlesztő srácok nem követték el azt a – mostanában nagyon sok rajzfilmfeldolgozásnál elkövetett – hibát, hogy hülyének nézik a közönségüket, és megpróbálják kiszúrni a szemüket valami egyszerű, minden ötletet nélkülöző ugrálós vacakkal. A JN: BG felépítése engem leginkább ősi kedvencemre, a Commander Keen sorozatra emlékeztetett: szabad mászka a "térképen" aztán a zászlókkal jelzett helyeken indul a móka, beléphetünk az egyes helyszínekre. Jelentősen feldobja a játékot, hogy két karakter van (Jimmy és Goddard) ugyebár: amikor már meguntuk nézni a Neutron fiú buksiját, jön egy olyan pálya, ahol a kutyával nyomulhatunk. Mindkét hősünk tud egyébként repülni (feltölthető jetpack segítségével, újabb jó ötlet!) meg persze támadni, az én személyes kedvencem a shrink gun volt (Jetpack, Shrink Gun – itt valaki nagyon szeretheti a Duke Nukemet). Az ellenfelek jópofák, még a gonosz alienekre sem lehet igazán haragudni, olyan kis cukin néznek ki. A neten felkutatott képek alapján egyébként a game abszolút követi a film/sorozat vizuális világát…

korosztálynak készült, aki kinőtt ebből, az nagyon fog leülni vele játszani. A játék ötletes, kawaii, könnyen bele lehet tanulni - mégsem merem mindenkinek ajánlani, mert az idősebb korosztály ezeket a tulajdonságokat már kevésbé értékeli egy játékban. Ha a fent említett korosztályba tartozol, vagy fiatalabb öcsédet/hugicádat/lányodat/fiadat akarod meglepni valami igazán jópofa és szórakoztató GBA-s anyaggal, akkor a Jimmy Neutron kitűnő választás. A lényeget persze most is a végére hagytam: a játék magyar fejlesztés (a srácokkal készült exkluzív interjút itt olvashatod valahol), és külön öröm számomra, hogy nem ezt kell felhoznom mellette, mint pozitívumot – a Jimmy Neutron magában is megállja a helyét.

Liquid



INTERJÚ BARÁTH ENDRÉVEL (ENDI) A JIMMY NEUTRON DESIGNERÉVEL

576: Kérlek, mutasd be röviden a csapatot!

BE: A játékot hatan készítettük: Baráth Endre: design, 2D grafika, pályaszerkesztés – Dorka Gábor: vezető programozó – Szűcs Márton: programozó – Konkoly Tamás: programozó – Szijjártó Tibor: 3D grafikus – Hajdú Lajos: 3D grafikus. Természetesen a játék több részét közösen találtuk ki, ez főleg a multiplayerre vonatkozik. Egyébként a multiplayer olyan jól sikerült, hogy a fejlesztés utolsó 1-2 hónapjában napi fél órát "teszteltük". A teamből többen is azt állítják, hogy legalább olyan jó lett, mint a Quake. :) Egyébként a játék ezen részébe a megrendelők szinte egyáltalán nem szóltak bele, csak annyi volt a megkötés, hogy ne legyen véres. Ezért aztán tapadókorongokkal kell egymást lődözni.

576: Hogyan került hozzátok a Jimmy Neutron-játék?

BE: A cég amerikai részlege, a Humansoft Inc. kapcsolatai révén kaptuk meg a projectet.

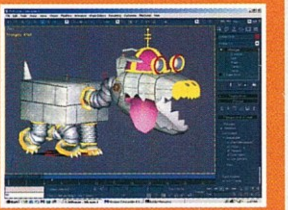
576: A fejlesztés során mi jelentette a legnagyobb problémát? Volt olyan pillanat, amikor azt mondtátok: "Huh, ezt nem tudjuk megcsinálni..."?

BE: Ilyen nem volt, a GBA programozásra nem túl bonyolult. Egy nagyon vicces dolog azonban történt a fejlesztés során, ugyanis a project elején egy félreértés (nem a mi hibánk) miatt azt hittük, hogy 32 megabájt memóriát kapunk a játékhoz, aztán a project felénél kiderült, hogy nem 32 megabájtról, hanem 32 megabitről van szó, ami ügye 4 megabájt. Így át kellett térnünk a 16 színű spriteokra, és a kevésbé finom animációkra. Na és erősen kellett használnunk tömörítést. Végül elértük, hogy a grafika nem lett sokkal rosszabb így 4 megában sem. Egy másik nagy problémánk a zene-rendszerrel volt. Erről csak annyit, hogy a béta verzió leadása előtt egy héttel kellett áttérnünk egy másik rendszerre, mert az elsővel megoldhatatlan problémáink adódtak. Rendkívül izgalmas volt. :-)



576: Mennyire kötötte meg a kezeteket az, hogy ismert névvel, licencel dolgoztatok?

BE: Nem nagyon. Az alapkoncepció kezdettől fogva egy 2D platformjáték volt. Végül is csak a mozifilm sztorijához kellett ragaszkodni, ez nem nagyon befolyásolta a játékmenetet. Természetesen a világ, a szereplők és a grafikai stílus adott volt, de ezzel senkinek nem volt baja, mindannyiunknak tetszik a rajzfilm. Tudni kell, hogy a rajzfilm párhuzamosan készült a játékkal, és emiatt mindig az utolsó pillanatokban kaptuk meg a grafikai anyagokat. Sőt, az utolsó pályák grafikáját 1-2 vázlat alapján csináltuk meg, és csak a film megjelenése után láttuk, hogy nem igazán hasonlítanak egymásra. De úgy tudom, ez sokszor így van a licensz alapján készült játékokkal...



576: Szerinted mit lehet még kicsikarni a GBA-ból? A jelenlegi játékok már a grafikai csúcsot jelentik, vagy lesznek még meglepetések?

BE: Biztos lesznek meglepetések, hiszen a régi 8 bites gépekre is csinálnak még érdekes dolgokat egyes fanatikusok, ez a gép pedig sokkal többet tud azoknál. Bizonyára itt is egyre elterjedtebb lesz a 3D, már most létezik GBA-ra Doom, Quake és hasonló játékok. Természetesen határok itt is vannak, és szerintem a 3D-t inkább autóversenyekhez, űrhajós játékokhoz használják majd. Azt hiszem elárulhatom, hogy készül a Jimmy második része, amely reméljük meglepetés lesz a technológiája miatt. Van már néhány kép a neten, ezért nem titok, ez egy 3d platformjáték lesz.



576: Mivel játszol mostanság a legszívesebben (a Jimmy Neutronon kívül persze :-))?

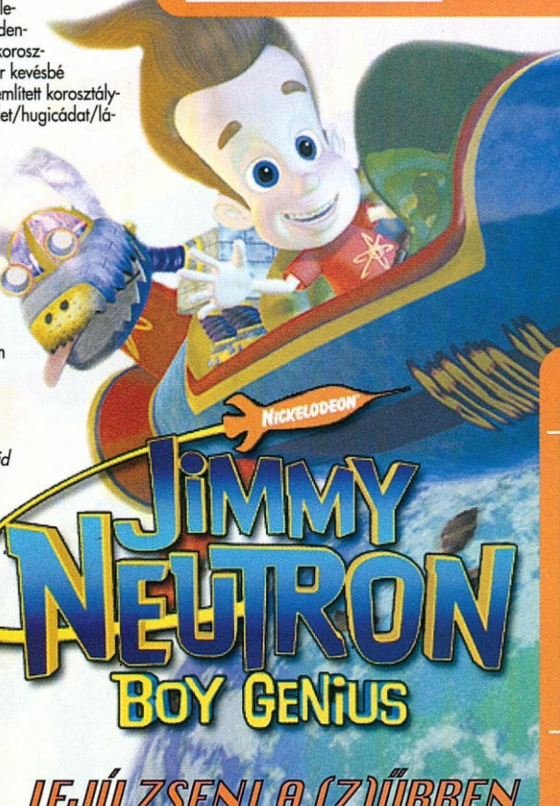
BE: Jimmy Neutronnal inkább nem. Abból elég volt a fejlesztés során. :-) Nekem a Jedi Knight a kedvencem. Bár ez az új rész nem tetszett annyira, mint az első kettő. A srácok inkább a netes multiplayereket szeretik, de van olyan is, aki 1000 éves karakteres módú rpg-vel játszik (Zangband). :-) Talán csinálhatok egy kis reklámot a japán GBA-s játékoknak. Aki szereti az igazán jó és eredeti gameplay-el rendelkező játékokat, azoknak ajánlom, próbálják ki ezeket, GBA-n sok olyan van, amelyek nem csak a grafika és a látványos effektek miatt jók.

576: Milyen terveitek vannak a jövőre nézve? Maradtok a GBA-nál, vagy más platformokon is számíthatunk tőletek valamire?

BE: Egyelőre van GBA-s munkánk, de mindenkit érdekelne egy komolyabb feladat. Pl. a GameCube nagyon érdekesnek tűnik.

576: Kösz a beszélgetést, és gratula a játékhoz!

BE: Mi köszönjük a lehetőséget.



IFJÚ ZSENI A (Z)ŰRBEN

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

THQ

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
JELSZAVAS MENTÉS, LINK KÁBEL

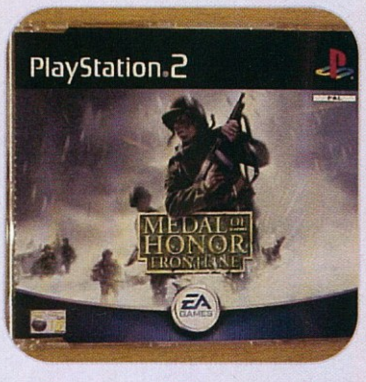
✓ SZUPER JÁTÉK A FIATALABB KOROSZTÁLYNAK
× DE KIZÁRÓLAG NEKIK

8 pont

















Már épp azon gondolkoztam, hogy ki kéne valamit találni ezen "Csevegő-bevezetők" helyett, mert hónapról-hónapra ilyet írni legalább olyan mérhetetlenül unalmas dolog, mint mondjuk péntek kora este (amikor a legjobban haza akarsz már érni, eleged van a hétből) sorban állni – cirka 25 percet – a Tescoban és látni, hogy az előttem álló szuper-unszimpatikus, fehér inges, színes vászonnadrágos, hónaljba szorított autóstáskával felvértezett okostojás egy doboz istenverte kefirt fizet az istenverte hitelkártyájával, amit – hála a magyar telefonvonalak legendásan hitech minősítésének – harmadszor dob vissza a masina. Szóval ebben a pillanatban lépett be Csipi M Lee és azzal a rajzfilmfigurás bájvigyorral az arcán a szokásos kódfejtő masinát igénylő (gyengébbek kedvéért hadaró) stílusában megkért, hogy kérjelek meg titeket egy szívességre, miszerint túrjátok fel a szekrények, pincék és padlások mélyét, és küldjetek neki régi Super Nintendós játékdobozokat és gépkönyveket, mert ő mostanság azokat gyűjti. Szüksége lenne továbbá (olcsóér') egy angol nyelvű SNES Zelda és Secret of Mana kazettára is. Akinek módjában áll, kérem segítsen neki! Martin

Kedves 576 KONZOL TEAM! Régi rajongótok vagyok! Csipi! Te vagy a lelke a csapatnak!

(Ja, szépen lennénk, ha ilyen lelkünk lenne, mint a Csipi! Nyugodt szívvel lehetne ránk akasztani a "sötétlelkű" jelzőt! M)

A leírásaid szuperek, pontosan a játékot írod le. Nagy kéréssel fordulok hozzátok! A RESIDENT EVIL 3 (PS) játéknál elakadtam. Az 1. pálya végén, ahogy belépek a főszörnyhöz, lehet választani két valami közül. Melyiket válasszam? Mit csináljak utána? (Tudom hogy a 26-os számban van, de nem tudom megvenni.)

(Nem akarok indiszkrét lenni, és nem is akarlak megsérteni, de mi az oka, hogy nem tudod megvenni? Drágállod? M)

Légyszíves küldjetek már egy leírást levélben! Nagyon szépen kérem! Ha tudtok hozzá kódokat, légyszíves azt is küldjetek! Köszi szépen: Norbi U.I.: Légyszíves tegyetek már be a csevibe!

(Norbi, tudom, hogy ez most érzékenyen fog érinteni, de remélem, nem ábrándítalak ki, ha közlöm: ez az újság nem karitatív alapon készül. Megpróbáljuk minden hónapban a tőlünk telhető legjobban összerakni, amit te, a vásárló azzal honorálsz, hogy 629 Forintért megveszed. Mi meg, gyarló módon, ebből élünk... M)

Üdv. Gandalf! Óriási meglepetés volt számomra amikor megláttam a neved! Rengeteget gondoltam rád és el sem tudtam volna képzelni, hogy kedvenc újságom főszerkesztője vagy. Tökéletes álnevet használtál (Martin), nem is értem miért fedted fel kiléted. Emlékszel még az utolsó találkozásunkra Szürkerévnél, akkor is (mint mindig) váratlanul jelentél meg. Ó, a régi szép idők, mennyi kalandot átéltünk. Emlékszel? A gyűrűre, a nazgúlokra, Hobbitfalvára, Völgyzugolyra, Mória bányáira, Lórienre.

csevegő

(Hogyismondjam... Bizonyára a hobbitok még kubai szemmel is erősnek osztályozott füve teszi, de az általad felvázolt kedves kis történetből egy hangra sem emlékszem! M :-)

Vajon a Gyűrűk Ura milyen játékstílust fog képviselni? És milyen gépre?

(A Két torony című játékot (külső nézet, bunyós, PS2-re és GBA-ra) az Electronic Arts adja ki, várható megjelenés november 15. A Gyűrűk Ura programot a Vivendi jegyzi, GBA-PC-PS2-X platformokra, idén október-november magasságában, belső nézetes kalandjáték lesz. Persze a megadott stílusok GBA-ra nem vonatkoznak... M)

Frodó (Magyar Zoltán), Érd Ul.: A Dragon Quest (Warrior) IV.-en kívül lesz-e még valami RPG PS-re?

(Arc the Lad Collection. M)

Ul2.: Lassan itt a szülinapom (meg Bilbóé is!), eljönnél megint, és csinálnál egy felülmúlhatatlan tűzijátékot? Ul3.: 16 bit rulez, éljen a rock, és Gandalf!!!!!!!!!

(Sajnos a tűzijátékot átvette tőlem a Happy End Kft. Remélem az idén visszakapom! M)

Képzeld el Martin a Konzolt olvasva eszembe jutott egy szörnyű gondolat. Mi lesz ha már nem te fogod szerkeszteni az 576 Konzolt! Ezért az jutott az eszembe hogy ha te már nem leszel, és a többiek sem, akkor rólatok nem lesz semmi emlékem, hogy voltatok. (Kivéve az írásaitok de az kevés.) Ezért a levelemben mellékelek egy papírt. Amire szeretném, hogy minden tesztelő írja alá. Ha lehet a laptulajdonossal is. Sok sikert és eredményekben gazdag éveket kíván: Csiki Attila

(Attikám, szerintem túldramatizálod a dolgot, habár hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem esett jól ez a levél! Vagy esetleg nostredamusi jövőbelátó képességgel vagy felvértezve és tudsz valamit, amit mi még csak nem is sejtünk? Ha már nem én fogom szerkeszteni a Konzolt, akkor 3 lehetőség lesz:

1 - Nálam tehetségesebb ember csinálja majd

2 - Nálam tehetségtelenebb ember csinálja majd

3 - Megszűnik

Csak remélni tudom, hogy az első verzió lép érvénybe, vagy a legrosszabb esetben a két rossz közül a kevésbé rosszabb! Sajnos a Kapás Gábor elkeverte a leveled, így most az autogram elmarad... Ha mindenképpen ragaszkodsz az aláírásokhoz kérlek küldd el újra a címedet! M)

Helló Martin! Itt ülök a Balaton parton az árnyékban (31°C), szűröm a jéghideg Coronitát és bámulom a napozó csajokat (39°C). Irigyellek benneteket amiért dolgozhattok a jó kis légkondicionált irodában. (he-he) Nem szeretnék s*gget nyalni, de most azért írtam, hogy fényezzelek titeket. Az 50. szám sem volt rossz, de ez a mostani tényleg durva jó. Az E3-as írás király (az ominózus pólót jól megnézted, nincs rajta telefonszám?), A Cool-túra rovat szintén király. Az E3-as csajok is jó anyagból vannak. (Ha itt a parton is bőrszerkóban, karddal járkálnának megvadulnék). Szóval a minőséggel megvagyok elégedve és az oldalszám is alakul.

(Király! Nemrég kaptam egy meglehetősen rosszindulatú beszólást az E3 cikkel és a Coolt-úrával kapcsolatban, amelytől lelkem feminin oldala már-már kezdte magát rosszul érezni – neked köszönhetően ez olyan gyorsan el is múlt, mint amennyire semmibe sem veszem a kötekedőket, mert ugye kutyaugatás nem hallatszik az égig, csak a szomszédig, és a szalonnát sem a derék házőrzőből csinálják, mert az még kozmetikázva is csak kutyahús marad...! Szal' köszi! M)

A végére volna két kérdésem is.

(Sajnos egyik kérdéseddel sem tudunk itt az újság hasábjain foglalkozni, remélem érted, miért?! Tök ciki lenne nekünk több fronton is... M :-)

Kérdés után kérés: a következő számba beszúrhatnál 1-2 képet Vegasról. Remélem tetszik a kép és kirakjátok. Kántor Zoltán Fonyód

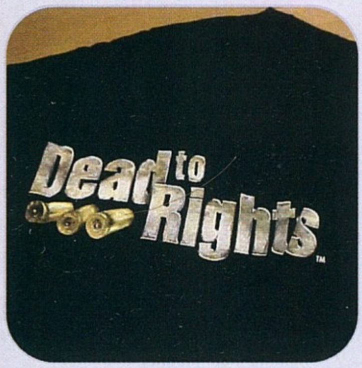
(Zola, köszi a képet, nem csak hogy tetszik, hanem baromi jó, tehetséges vagy! A Vegasban készült fotókat még nem hívtuk elő. Történ viszont egy kis baleset: elkevertem a leveled és a címed, így én nem tudlak megajándékozni. Megtennéd, hogy feldobsz egy levlapot a címeddel (+géptípus), hivatkozva a Snake képre, én meg összehajítok egy pofás kis pakkot neked? M)

A HÓNAP LEVELE

(Valamelyik nap beállít a postásunk és kezembe nyom egy elég nagy dobozt. Na, gondoltam valamelyik ügyeletes jófej küldött néhány döglött egeret, esetleg sz*ros alsónadrágot, de az a poén is lejátszódott a szemem előtt, hogy tépem a papírt, és egy ma-

















rék afrikai emberevő vöröshangya lepi el az arany kezemet. Ovatosan bontok, a csomagban kisebb fadoboz, benne 2 darab horror-retro kvarcjáték (full király!) és pár anime zenei CD. Meg ez a levél... Egész elérzékenyültem! M)

Izzad a t*k*m!!! Ezzel a Geszti Peti féle esszével is kezdhetném a levcsit, de inkább net! Bocs a pergament-ért Martin koma de ez vót kéznél. Mivel a kis csomag szállítása csúszott vagy 3 hónapot ezért írok még vmi hozzáfűzni nyalót! Kus meleg van! A Retro félinghez csak annyit, hogy mi hiába játszunk 1 Last Ninja-val, azzal nem jönnek vissza a régi haverok és a fiatalságunkat sem kapjuk vissza!

(Bázzé, nekem sem jönnek és a hátam is többet fáj már, mint kölyökkoromban. De azok a csodálatos emlékek, azok jönnek dögivel! Remek. Még egy ilyen mondat, és nyugodtan lehetek a pavlovi kutya 2002-es alteregója, akiből úgy dől a nyál, mint 1-1 jól sikerült Richard Gere szerelmes-filmből! M)

Bocs az ircsi rondasága miatt de meleg van, balkezes vagyok és hozzá ragadok a celluloidhoz! Amúgy még küldtem volna 2 CD-t, de nem tudtam visszavásárolni. (Shenmue Orchestra, Final Fantasy Pray) De sebaj. A másik a lappal kapcs. Nézem a Jún. számot és vmi nem kóser. Az oké, hogy írsz két oldalt a tökös-bögyös amcsi p*****ról, de az kicsit f**** pingáló, hogy a játékokról semmit nem írsz. Le van sz****! Elvégre az E3 nem erről szól, meg úgy is meleg van és izzad a t*k*m.

(Azt hiszem te megértetted az E3 lényegét! De félre a viccet - lehetett volna minden játékról bővebben írni, viszont:

1 – Szerintem a képek alapján úgyis lehet vágni, hogy miről van szó, autóversenyről vagy szerepjátékról. Előzetest személy szerint nem komálok írni – az internetes forrásból fordítás, mintha már próbáltuk volna a progit, meg nem a mi stílusunk –, ha megjön a game, úgyis felboncoljuk.

2 – Mire a legtöbb játék megjelenik, úgyis egy csomó dolgot változtatnak rajta.

3 – Ez a stílusunk M :-)

A másik.... nem most az egyik. A Csevi-ben ez a halom h***! Te jó ég! Uncsi a PS2. Csalódás az összes játék. Majd a GC meg a X! Tudod mit? Vegyé! Oszt majd sz*psz, meg rájössz, hogy ezeken is minden lesz, csak nem új ötlet! Azt már senki ne várjon! Vagy ha olyan oksi, menjen és csináljon. Ezekről a foci VB jutott az eszembe! Az a baj, hogy nálunk kismillió foci szakértő van és nem focista. Jóska Pista vagyok, 12 éves és a konyhaasztalon tesztelem az Emotion Engine 2-t na ölég mer okádok. Csá: Martin! 2002.06.18. 146.55 perc. Kvazimódó.

(Gázimádó, mivel a te leveled is a tűz martaléka lett, dobj egy lapot, meg azt, hogy milyen géped van, én meg nyomom az ajándékot! M)

Hi 629 Konzol Team! Azt hallottam, hogy az Esmeralda c. brazil teleregény meg fog jelenni mindhárom újgenerációs konzolra! Lenne pár kérdésem ezzel kapcsolatban:

Hány részes lesz? (Esmeralda)

(A sorozatnak a brazil hagyományokhoz híven soha sem lesz vége! A programozó fiának a fia is ebből fog meggazdagodni. M)

És miről fog szólni?

(Amiről a sorozat – állatságokról! Szegény főhős sokat gyötrődik, a gonosz meg vígan él, aztán fordul a kocka, mindenki elnyeri méltó jutalmát, majd – itt jön a korszakalkotó ötlet, Oszit neki! – minden visszaáll az eredeti kerékvágásba, ahogy az az életben is lenni szokott, azaz a szegény még szegényebb lesz, a kutya meg úgyis oda kakil, ahol már van... M)

Jose Armandot Mr. Bean fogja alakítani?

(Nem, Kulka János, de ez titkos infó! M)

Ciniről fogják Esmeralda alakját mintázni? (Cool!)

(Akkor a sorozatot "18 éven felülieknek" minősítéssel kell ellátni, ami mondjuk részemről nem baj, Cini érkezhet teljes terjedelmében, bejön! M)

Úgy hallottam ez lesz a SEGA legújabb fejlesztése, igaz ez?

(Sega-Nintendo-Microsoft-Sony koprodukcióban készül. M)

Támogatja a netes játékot?

(Ja. A cég előző közkedvelt játékából, a Dallas-sagából is lehet majd feltápolt karaktereket importálni. M)

Rpg lesz?

(Lesz, de csak fegyverviselés engedéllyel rendelkezőknek! M)

Ez lesz a hónap levele?

(Szerinted az lett? M :-)

Jó lenne, ha Vári Zoli passzolna egy végigjátszást! Válaszotokat előre is köszönöm! MELEG szeretettel: Don Rodolfoo

(Kérésedet majd továbbítom neki, de szerintem ennek semmi akadálya, biztosan ugrik majd a lehetőségre, mint szarka az alumíniumkanálra ! M)

Csá KONZOL Tím! Nagyon király a Konzol, ha tehetjük mindig megvesszük. Térjünk a nyálcsorgatás helyett a lényegekre. TEEBEE fiunk Nr. one kérdése: Hun a rákba van a Final Fantasy 9-ben a Leo nevű csillagjegy? Azért nem találja a TEEBEE, mert a konkurens magazin böszme, fűrészporagyú, agyoniskolázott vízfejűi aszongyák a leírásukban, hogy a Leo ott van a Neptun szobornál. Na most itten az a durva nagy kérdés, hogy hol a búsba van az a szobor?

(Még jó, hogy nem az lett a kérdés, hogy hova tűnt Damon Hill... Nálam nincs, az szinte biztos! M)

Most vittem ki a Metal Gear első részét, és amikor a jó befejezést kaptam enyim lett a BANDANA. Az lenne a kvescsön, hogy az mire jó.

(Örök lőszert ad a kiválasztott fegyverhez. Egyik oldalon a Bandana, másikon a fegyver kiválasztva. Kapás Gábor)

Üdvözlünk titeket ottan Konzolnak szerkesztőségében innen Hángeriföld utolsó putritelepéről AJKA CITY-ből: TEEBEE, ESŐEMBER, TAKA

Hali 576! Bocsesz, hogy csak így tollal merészelek nektek írni, de épp most fogyott ki a patron a nyomtatóból (TINTA).

(Ugyan már, mire idekerül hozzám a levél, úgyis be van gépelve, felőlem akár norvég folyóírással is küldhetted volna. M)

Teljesen megváltoztam! Mondhatni inkább megvilágosultam. Rájöttem ugyanis, hogy szeretem az összes konzolt. Na jó.....talán a DC-t nem. Épp most gyűjtök egy GC-re, pont jól odapasszolna a PS2 mellé. Meg hozzá a R.Evil 1.-el. Baszki, tök szép játék lesz ahogy így elnéztem. Az újság nagyon tutti ti meg már olyan ISTENEK lesztek, mint én. Figyu a GC-nek kb. milyen ára lesz olyan Szeptember körül, csak úgy saccra, séróból.

(Séróból bármikor vágok bármit, 60 ezerre tippelek. M)

Mint már mondtam az újság király, de szerintem lehetne kevesebb leírás, meg kód sőt inkább egy se! Szerintem az már nem is játékos aki így visz végig egy játékot. Én pl. mikor kiadtátok a Silent Hill 2. leírását arról vittem végig, de utána tök sz*rul éreztem magam nem volt olyan jó hangulata, de lehet, hogy csak én vagyok így ezzel, bár ezt nem hiszem.

(Abból ítélve, hogy minden hónapban ezer levelet kapunk, melyekben segítséget kérnek az emberek különböző játékokhoz, valószínűleg szükség van a végigjátszásokra és kódokra. M)

Helyette lehetne olyan rovat, hogy pl. írhatnának azok akik egy játékban elakadtak és ti megírhatnátok nekik a "helyes utat".

(Talán hülye vagyok, de nem igazán látom a különbséget a te új ötleted és a mi régi ötletünk között... M)

Apropó Martin. A két toronyban fog visszatérni Gandalf? Ha beraktok a Csevibe nagyon köszike. Legyetek jók, na megyek dolgozni mert így nem lesz GAMECUBE. Legyen még 576 KONZOL vagy ezer évig jó lenne ha még tovább. :) Viszlát. Dani vagyis Freddy Krueger

(Nem olvastad a könyvet, fiam?? Akkor nem is árulom el! M :-)

Na, kisgyerekek és nagygyerekek, és ti, akik már nem vagytok gyerekek, csak annak érzitek magatokat, meg mindenki más is, ennyi lett volna nyári összevont számunk Csevegője. Megyünk nyaralni. Menjetek ti is. De közben olvassátok az 576 Konzolt és fizessetek elő rá. Miért? Mert aki 2002 szeptemberéig előfizet, azok között az itt látható több tonna E3-on összeguberált csecsebecsét (pólókat, tollakat, játékokat, zenei CD-ket, DVD-ket, sapkákat, matricákat) fogjuk kisorsolni – így szeretnénk kedveskedni azoknak, akik belénk helyezik a bizalmukat. Természetesen ebben a nyereményakcióban azok is részt vesznek, akik már korábban előfizettek ránk! Bulis nyarat!

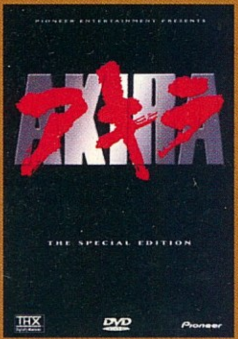
Martin

anime

AKIRA* (1988)

Színes, japáni rajzfilm, játékidő: 124 perc
A forgatókönyvet Katsuhiro Otomo képregényéből Izo Kashimoto és Katsuhiro Otomo írta
Rendezte: Katsuhiro Otomo
Produkció: Akira Committee / Dragon Production / Nakamura Production / Telecom Animation Film / Tokyo Movie Shinsha

Történet: 1988. július 16.-án Tokiót elpusztította az "Új Típusú Bomba" (rombolóbb volt, mint egy neutronbomba és gyakorlatilag zéró radiációt hagyott hátra), aminek hatására kitört a III. Világháború a Szovjetunió és az Egyesült Államok között. Harmincegy évvel később az öbölben felépült Neo-Tokió azonban már mind kiterjedését, mint életképességét tekintve a régi megalopolisz fényét elhalványító világváros – egy "túlérett gyümölcs", ahogy a film egyik hőse, Shikishima ezredes nevezi. A zavargások, tüntetések mindennaposak, a fiatalság kábítószeren (ún. Kapszulákon) felpörögve bandákba és klikkekbe tömörül. Őrült szekták, korrupt kormány, ellenőrizhetetlen hadsereg – az új főváros mégis lázasan készülődik a harmincadik nyári olimpiai játékok megrendezésére.



Mindez azonban csak látszat. A Régi Várost nem bomba tette a földdel egyenlővé, a fiatalság a kellő időben képes magát felrázni, a hadsereg pedig az olimpiát a múlt szörnyű titkának leplezésére használja. Ebben a városban él Shotaro Kaneda és Tetsuo Shima, a két motoros vagány / tinédzser, akik a szomszéd sikátor Haruki-ya nevű csehójából egy megszokottnak induló éjszakán portyára kelnek, majd akaratukon kívül belebonyolódnak Neo-Tokió legféltettebb titkába, ami egyetlen szóval – AKIRA.

Megvalósítás: Katsuhiro Otomo (karakter design: Harmagedon; forgatókönyv: Roujin Z, a Memories 2. és 3.szegmense, Metropolis; rendezés: Memories, a Robot Carnival két szegmense) vágja az élet. Katsuhiro Otomo meghódította a világot. A világ népeinek tudatába égette be a japanimációt. Érdeklődést és rajongást provokált ki. A Nyugat számára az AKIRA az anime-t jelentette, s jelenti ma is. Alapkő. Hogy csupán egy jó történet lenne, remekül vászonra varázsolva, megkapó zenével? Igen, amennyiben a Csillagok Háborúja csupán egy jó történet, remekül vászonra varázsolva, megkapó zenével. Az Akira univerzum él, lélegzik és a meglátogatása után rátelepszik az emberre. Örökre. Kár tagadni.



DVD: Melyik kiadással utazzunk? A válasz egyértelmű: a CSODÁLATOS amerikai R1 NTSC Special Edition a legjobb, legszebb, legdögösebb. A Special Limited Edition pléhdobozos (csak 100,000 példányt préselt ki a Pioneer, de különösebb gondot nem jelenthet a beszerzés; tippünk az eBay), a Special Edition hagyományos, két lemezes kiadvány, degeszre tömve extrákkal – ez gyakorlatilag bármikor, bárhol (az interneten) elérhető. Remek a Kapszula Opció (leginkább a Mátrix korong "Kövesd a Nyulat" lehetőségére hasonlít), bekapcsolásával a filmben feltűnő falfirkákat és feliratokat fordíthatjuk le. Érdekes az értelmező szótár, kimerítő a japáni lézerlemez kiadásról (Akira - Special Collection) csent Katsuhiro Otomo interjú. A kép éles, a szinkron a helyén, a hang remek, a zene csodálatos (Geinoh Yamashiro Gumi). Professzionális munka, bármely anime gyűjtemény dísze lehet.

* A lemezeket Martin apa bocsátotta rendelkezésemre, én pedig értelemszerűen jobban vigyáztam rájuk, mint a szemem fényére. Élmény volt a cucc, köszi.

Hozzáférhető DVD kiadások:

AKIRA (R1 NTSC, 2001, kb. $30)
Hang: japáni (Dolby Digital 2.0), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Kapszula opció

AKIRA: SPECIAL EDITION (R1 NTSC, 2001, kb. $30)
Hang: japáni (Dolby Digital 4.0), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Kapszula opció, Production Report, Sound Clip, Katsuhiro Otomo interjú, 4500 állókép, Akira értelmező szótár, mozi-előzetesek, TV reklámok, Interjú a DVD kiadás renovátoraival

AKIRA: SPECIAL LIMITED EDITION (R1 NTSC, 2001, kb. $40)
Hang: japáni (Dolby Digital 4.0), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: lásd R1 NTSC Special Edition

AKIRA: SPECIAL EDITION (R4 PAL, 2001, kb. AU$35)
Hang: japáni (Dolby 2.0), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Production Report, mozi-előzetesek

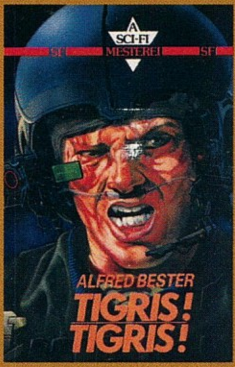
AKIRA: SPECIAL EDITION (R2 NTSC, 2001, kb. $86)
Hang: japáni (Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: japáni, angol
Extrák: Production Report 1988 (48 perc), Production Report 2001 (43 perc), Animation Archive (32 perc), Art Works galéria (10 perc), mozi-előzetesek, Sound Clip, 16 oldalas "Production Notes", 500+ oldalas forgatókönyv digitális formában

irodalom

ALFRED BESTER: TIGRIS! TIGRIS!

Nemes István fordítása, Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, 1990

"Ez volt az aranykor, a nagy kaland, a buja élet és a nehéz agónia kora... de senki sem gondolta így. A jólét és a lopás, a fosztogatás és az erőszak, a kultúra és a bűn jövője volt ez... de ezt senki sem ismerte el. A szertelenség kora volt, a különcök elbűvölő évszázada... de senki sem szerette." – jellemzi Bester (1913-1987) a huszonötödik századot. A századot, amiben hősünk, Gulliver Foyle bosszút fog állni. Kegyetlen, elszánt, megállíthatatlan bosszút.



Gyors, lendületes, könyörtelen bosszút mindenkin és mindenen, akinek és aminek köze van a Presteign társaság Vorga-T1339 szériaszámú űrhajójához. Gully Foyle története a klasszikus Monte Cristo sztori – mérhetetlenül izgalmassá masszírozva, egy teleportálgató (a hivatalos megnevezés jauntolás, tehát: jauntolgató) társadalom jövőjébe ültetve. Bármi bővebbet mondani bűn lenne. A "Tigris! Tigris!" ugyanis egy olyan olvasmány, amiben gyakorlatilag lehetetlen csalódni. Legenda, akárcsak Alfred Bester, akit ez a könyv repített a tudományos-fantasztikus literatúra panteonjába (margó: ő volt az első író, aki megkapta a Hugo díjat, 1952-es "The Demolished Man" c. regényéért [+1987 Nebula, +1988 Prometheus, posztumusz]. Keveset írt, de amit papírra vetett, az halhatatlan). Kötelező olvasmány – sajnos beszerzése napjainkban kellőképp körülményes (egyedül az antikváriumok feltúrása kecsegtethet [csalfa] reménnyel). HIHETETLEN, hogy ez a fantasztikus, pörgő dinamikával végigszáguldott jövőkép 1956-ban (!) született. Reprintet akarunk. AZONNAL.

internet

HAKKAKU MOVIE FILE

http://isweb38.infoseek.co.jp/cinema/hakkaku/



HaKKaKu Tokióban él és szereti a mozit. Az elmúlt negyed évszázadban sűrűn látogatta a helyi filmszínházakat (gyanúsan kifinomult ízlése van, kedvencei közt megtalálható Jim Jarmusch, David Cronenberg, Terry Gilliam és Takeshi Kitano), az elővételben vásárolt mozijegyeket pedig gondosan elrakta. Igen – HaKKaKu Mozi-Aktája nem más, mint egy japáni mozijegy-gyűjtemény: katalogizálva, kategorizálva. S hogy miért izgalmas egy japáni mozijegy, az oldalunkon szétpillantva gyorsan kiderül. A tikettek miniatűr képeire klikkelve a filmekről adatlapot is kapunk – cinéphil oázis.

reiker@eigo.co.jp





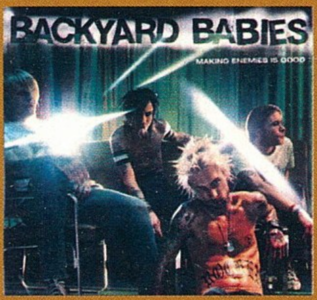
zene

BACKYARD BABIES*

www.backyardbabies.com

"Valószínűleg a világ utolsó igazi rock 'n' roll bandája vagyunk" – közli a svéd Nässjö városkában, 1987-ben alakult Backyard Babies gitárosa, Dregen. Mögötte ott vigyorog Johan Blomqvist (basszusgitár), Peder Carlsson (dob) és Nicke Borg (dalolás – 1989-ben váltotta fel a csoportosulás korábbi hangadóját, Tobbe-t). Kár, hogy nincs igaza. Ez kérem punk. Vagy grunge. Vagy grunge-punk / punk-grunge – ahogy tetszik. Még akkor is, ha ők "sleaze-rocknak" nevezik. A központi cselekményszál azonban csaknem azonos: szex, drogok, meg rock – "roll" nélkül. Tizenévesen demókat kalapálnak össze, végigturnézzák Svédországot – majd a Megarock Records-szal kötött szerződés értelmében kitolják első albumukat, Diesel and Power címmel. Ezután feloszlanak. Dregen lelép a tartalékos bandájába, a Hellacopters-be. 1997-ben újra összeállnak csapást mérni. "Olyan albumot akarsz, ami elkapja a The Stooges punk rockjának szilajságát, a Sex Pistols fanyar szövegeit, a Kiss kataklizmatikus kegyetlenségét és a korai Guns N' Roses fesztelenségét, majd rugdosva-üvöltve pofoz át a 21. századba? Majd most megkapod!" – próbál provokálni a hivatalos honlap a Total 13 korong kapcsán. Vesztére. R. úr az intellektuális vérbőséget preferálja. M. úr ellenben hajlamos súlyos dollárokért külföldről behozni némi szterinekkel megpumpált dobhártyaszaggatást – s ez így van jól. Tömören: ha bejön a Sex Pistols, vagy a Ramones, nagykanállal fogod habzsolni a svéd srácokat – akik mellesleg az AC/DC előzenekaraként is figuráltak a veterán rockerek európai turnéján. Ha nem, egy próbát mindenképp megér.

Amit punkjaink püngettek össze (diszkográfia):1994 – Diesel and Power (Megarock Records), 1998 - Total 13 (MVG / Coalition / Scooch Pooch), 1998 – Safety Pin and Leopard Skin [élő] (East/West, kizárólag Japánban), 2001 – Making Enemies is Good (RCA / BMG), 2001 – Independent Days [kompiláció] (MVG)



*A Backyard Babies formációt Martin favorizálja. A szerző csupán beszámol a jelenségről, ő maga nem osztja a főszerkesztő lelkesedését :).

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

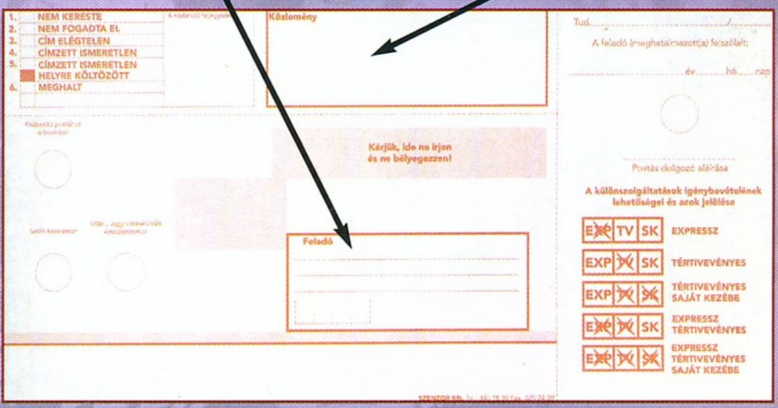
Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása






ÉREZD MEG A KÜLÖNLEGESSÉG ILLATÁT
EG
NO.1
NO.1
london new york párizs velence milánó
PlayStation 2
EG
ENDGAME
Felismered a lövöldözős játékot, ha érzed az illatát?
"Tudod, azt a típust, ami nem egy egyszerű kozmetikai cikk?"
Üdvözöllek az Endgame-ben.
Jade szerepét magadra öltve leplezd le és hiúsítsd meg az Eurodream összeesküvést, amely nemcsak a szerelmed, de az egész jövőt fenyegeti. A többféle választást lehetővé tevő szintek, interaktív környezet és moziszerű stílus, mind csak ízelítő az Endgame-ből, amely teljesen magával fog ragadni
KERESD A BOLTOKBAN!
Endgame © 2001 Empire Interactive Europe Limited.
Endgame and Empire Interactive are registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited.
All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved.
empire INTERACTIVE
PlayStation 2
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu